NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

MEGA CONSOLE

LUGLIO/AGOSTO 1998
ANNO 5
L. 6.500
GRUPPO FUTURA
MEGA CONSOLE NUMERO 50
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO



SPECIALE E3 '98

TUROK 2

IL RITORNO DEL CACCIATORE DI DINOSAURI!

DREAMCAST TUTTA LA VERITÀ

ISSN 1126-3660



ESTATE ESPLOSIVA
ESTATE ATOMICA
CALDE VIBRAZIONI
PlayStation
PISTOLA ROCKER GUN+
PEDALIERA+
PUNTATORE LASER
-COMPATIBILE PSX-N64
-NAMCO
PLAYSTICK
-5 JOYPAD IN UNO
-DISEGNATO PER:
GRAN TURISMO
FIFA 98
TEKKEN 3
For Sony Playstation
Play Stick
ATOMIC
the VIDEO GAME CONTROL GLOVE
JAM!
THE GLOVE
-DESIGN ERGONOMICO
-SENSORI DI MOVIMENTO
OPTO-ELETTRONICI
-SETUP SPECIALI
JAM!
-COLLEGA LA TUA
CONSOLE AL PC
-COMPATIBILE PSX-N64
VIBRATION
RICHIEDILI NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGIOCHI, OPPURE CHIAMA LO 02/381.991 PER SAPERE QUAL'È IL NOSTRO RIVENDITORE PIÙ VICINO A TE.
MASSAGER SEAT
SHOCK
-COMPATIBILE PSX-N64
-SEDILE VIBRATION
ATOMIC™
ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com
Action Replay
Memory Card
D+ INTERNATIONAL TEL.02/38199.200
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO FAX 02/38199.201
www.dplus-int.com info@dplus-int.com
I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI


YOU Videogames TOO
Via Po 26
10123
Torino
Per ordinare
011/88.99.20
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE ESPRESSO
24-48 ORE
NINTENDO 64
BANJO-KAZOOIE
Off Road
GT World tour
All Star B.
World Cup 98
Mission impossible
MISSION: IMPOSSIBLE
Mortal Kombat 4
da giocare con il nuovo Gameboy-adapter
Super Robot Wars
Aeroguage pal
Wild Chopper PAL
Quest 64
WINNING ELEVEN (Int.SSSoccer) World Cup
WINNING ELEVEN 3 World Cup France 98
F-ZERO X
F-Zero 64
SEGA SATURN
Robot Wars F
Magic Knigt Rayheart U.S.
Dracula X
King of fighter 97
Pocket fighter
THE HOUSE OF THE DEAD
Panzer Dragoon RPG
Lupin 3rd
Vampire Savior 2
Versione Pal
Dal 20 novembre '98
Dreamcast
telefonaci per prenotarti
RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI
RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO AL NUMERO DI FAX:011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione e ufficiali: videogames, riviste, resine, cd musicali, gadget,accessori originali e compatibili,....
CASH & CARRY IN PIEMONTE
Manga Models
EVA 00
EVA 01
EVA 02
EVA 03
EVA 04
EVA 05
GUNDAM0078
GUNDAM0083
GUNDAM ZAK
G.CUSTOM
G.METAL MG
G. 02 MG
G.MK2 MG
G.RX 78
TIGERMAN
RAUL
REI
YAGGER

MEGA sommario







Nintendo 64

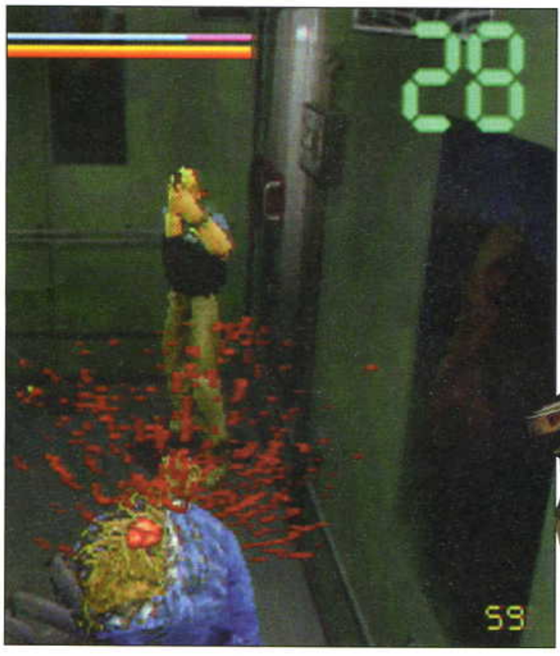






Saturn

Gameboy









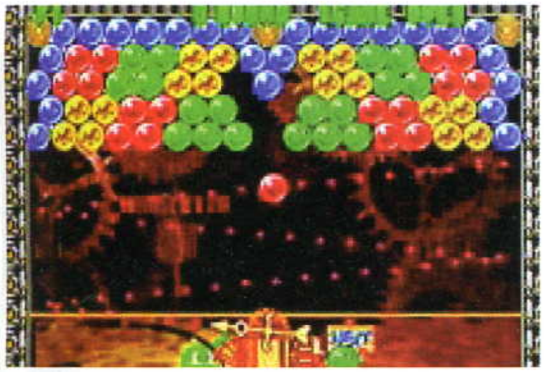


Coin-Op











Rubriche

MEGA CONSOLE

N. 50 Luglio/Agosto 1998

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it
Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin Tel. 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: SO.DI.P., casella postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267 (i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 00269274)
Stampa: Tiber - Brescia

Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"HITOKAGE MO YOSHI HOJO NI HOTARU-KAGO"

SAGOME QUIETE / NELLA SALA DEL TEMPIO / GABBIA DI LUCCIOLE

(MOMOKO KURODA, "UN ALBERO UN'ERBA - CENTO HAIKU" EDIZIONI EMPIRIA)

Ogni giorno, sempre più persone avvertono il peso di questa nostra esistenza così regolare e standardizzata. L'unico modo per contrastare il senso di impotenza che ne deriva è quello di fare finta di nulla, di essere noi gli artefici/padroni del nostro destino. Si comincia così ad impartire ordini, comandi, a seviziare i poveri sottoposti ma non solo. La violenza deve essere rivolta anche a noi stessi. Si tratta di una violenza precisa, rigorosa, animata da leggi marziali che colpiscono spirito e corpo. Il giornale deve essere in posizione, pronto il caffè, il pantaloni perfettamente stirati e guai a disperdere le mutande nell'ambiente dopo l'uso. Non sono tollerate pause o cadute di tono. In bagno bisogna andare 2 volte al giorno; non importa se uno è a dieta o non ha mangiato. I lassativi fanno miracoli ma non è ingerendo una confezione di Tantum Verde che si risolvono i problemi del mondo. Idem come sopra se la soluzione propugnata è quella di censurare qualsiasi tipo di violenza... Meglio affrontarla da persone civili e preparate quindi, se uno zombie vi insidia con un coltello è cosa buona e giusta risolvere la situazione a colpi di revolver. Ogni persona è sacra e inviolabile, detto ciò guai a chi mi tocca la merendina a base di Fragorilla. Per l'altezza non so ancora che fare. Devo decidere se valga davvero la pena di incupirsi oppure se sia il caso di far finta di niente.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto



Gino Landi... Gino Landi...

FUSI DI TESTA

A cura di Enrico Tirotta

Frozen a te ninja straniero, Ti scrivo dalla mia postazione per comunicarti che sono nei guai fino al collo, ma per farti capire tutto nei minimi dettagli è meglio tornare indietro di qualche giorno. Prima di spiegarti il tutto voglio spendere giusto due parole per NighTiger, il professore che si vanta di sapere tutto ma che in verità non sa un bel niente. Il motivo? Semplice, non sa neanche discernere il significato di trama con ciò che vuol dire linearità della storia. Con questo non voglio assolutamente fare il saputello ma caro Tigre prima di rispondere alla lettera di qualcuno cerca di leggerla bene e poi impara ad essere più educato altrimenti la figura del beota non la faccio né io né Massimiliano Redfield ma tu. Dopo questa piccola precisazione posso cominciare la mia nuova missiva con tutt'altro spirito. Il mio enorme guaio inizia alle 8 e 15 antimeridiane nel momento in cui il mio amato paparino si è recato nella mia camera più imbestialito che mai da quando gli ho chiesto l'ingenuo piacere di non andare a scuola perché non ero abbastanza preparato per affrontare l'interrogazione di matematica. Mi ha guardato fisso negli occhi, io ho minacciato di chiamare il telefono azzurro (sono al posto un metro e 87) lui si è messo a sorridere e come capro espiatorio ha preso le mie care console dando la colpa all'ultimo gioco che ho acquistato: RE2. Ora non per raccontare i fatti miei ma il

fatto che i videogiochi siano considerati dai media negativamente è un dato di fatto. Con questo non voglio dire che i videogames in genere non sono apprezzati ma il più delle volte è così soprattutto con quelli simili a RE2. È naturale che io faccia queste affermazioni in quanto l'ho constatato di persona infatti sulla Repubblica nell'estate del 97 furono pubblicati degli articoli su alcuni bambini che soffrirono di attaccati epilettici a causa di alcuni giochi. Si sa che ci sono persona predisposte a questa tipologia di malattia ma i giornalisti devono fare notizia e noncuranti sollevarono il problema dando la colpa al nuovo divertimento elettronico del bambino, un pericolo capace di nuocere a tutti. Per tornare a me, credo che le console mi siano state tolte non perché non avevo studiato bensì per come mio padre era rimasto schifato e sciocato dal divertimento che provavo nel far esplodere teste e proprio da ciò la fatale decisione. A volte i parenti ti guardano sciocato e si chiedono come sia possibile trovare piacere nel vedere persone mozze e zampilli di sangue condito da sforacchiamenti vari. Sarà forse la nostra una diversa generazione di videogiocatori che amano la violenza oppure sono gli altri ad essere alieni a questo tipo vi divertimento? Comunque in merito a questo ho letti sul numero 47 di Super che la criminalità giovanile nel Giappone aumenta per colpa scontata dei videogiochi. Beh ti dirò che l'insigne psicologo Taruhisa Horio è un tantino tocco nel giudicare i ragazzi incapaci di distinguere il bene dal male. Non credo affatto che noi siamo degli zombie oramai privi di personalità incapaci di agire con una nostra etica e perennemente in cerca di giochi pieni di sangue. Forse il caro psicologo vede la nostra generazione piena di ragazzi sbandati, drogati come d'altronde ci dipingono i mass media. Concludo qui dicendo che il videogioco violento o la televisione possono servire da monito per persone malate a livello psicologico che si esaltato realmente nel vedere e nel compiere determinate azioni ma non credo che possano incitare in alcun modo un ragazzo normale a ripetere ciò che passa sullo schermo. Questo è il mio parere soggettivo, tu Fabio cosa ne pensi?

E' sempre triste trovare un compagno in difficoltà: solitamente bisognerebbe fare cerchio e difendersi dagli attacchi "esterni" ma sempre? Anche mia mamma si arrabbiata quando io non vado a mangiare perché devo prima finire un livello di C&C oppure mancano 2 minuti al termine di una partita di CM2. Allora lei arriva, incupita, mi fissa e comincia a lamentarsi. Ma cosa posso fare... Io sto giocando e lei lavora tutto il giorno, che devo essere io a darle ragione... Naaa! Non parliamo poi delle volte che non mi lavo le orecchie perché voglio far saltare la testa a qualche zombie e lei si lamenta perché non la sento. Se non mi costringe? Neanche a scuola è diverso... Personalmente non amo il GB e il mio portatile non ha pile abbastanza "resistenti". Di collegarlo a una presa non se ne parla. Ho già provato ma la prof di Giappo passeggiando mi stacca sempre il cavo ed è un gran casino. Così sto eternamente piegato a sinistra, a farmi consolare da questa mia momentanea impotenza videoludica dalla pulzella al mio fianco, per la gioia dei colleghi di corso alle mie spalle. Insomma, la gente non capisce cosa è veramente importante... Giocare 34 ore filate fa solo bene e non vedo perché i parenti si dovrebbero lamentare, in fondo sono loro i primi a sbatterci davanti alla tele per non averci fra le balle. Cosa pretendono, che ci mettiamo a studiare da soli? Forse, non sarebbe male. Credo che il vero problema oggigiorno sia recuperare le priorità. Non conosco a fondo la tua situazione ma qualcosa mi dice che forse il tuo babbo qualche ragione doveva pur avercela. Oppure adesso è chiuso in camera giocare a RE2 con la tua mamma che gli intima di staccare la presa... RE2 è un bel titolo, detto ciò non credo che il divertimento debba essere limitato all'esplosione di crani e a porzioni di cervella. Mi sembra una visione parziale. Ad esempio se ci fossero stati i Puffi al posto degli zombie io avrei apprezzato il gioco molto di più.

Assedio Medioevale

LETTI A CASTELLO

A cura di The Mad Scientist

Egregia redazione di Mega Console ho appena terminato di leggere il numero 49 della vostra rivista e devo dire di aver trovato uno spunto molto interessante nel Mega Mail ed in particolare nella risposta alla lettera di Pulp & Pios riguardo al legame fra originalità e nuove tecnologie. A parte l'estrema complessità della questione vorrei fare un paio di considerazioni.
1) Da che mondo è mondo l'originalità non aggiunge una virgola al divertimento che un gioco è in grado di offrire, divertimento che rappresenta il principale metro di giudizio in questo campo. L'originalità non è mai stata un fattore indispensabile in passato (tranne che agli albori dell'industria videoludica) ed a maggior ragione non lo è adesso, soprattutto considerato che al momento inventare qualcosa di nuovo è assai difficile. Il fatto che le case insistono sempre sugli stessi generi dipende essenzialmente dai gusti degli utenti, utenti che preferiscono giocare a Tekken 3 piuttosto che provare qualcosa di diverso dal solito e magari davanti a un prodotto un po' particolare storcono il naso. Del resto cinque anni fa tutti si gettavano a pesce su ogni capitolo di Street Fighter 2 che usciva sul mercato per quanto si trattasse di giochi tutti uguali, lasciando sugli scaffali molti titoli ben più originali e innovativi. Mi permetto poi di far osservare che la storia più recente raramente è stato fatta dai titoli originali: forse super Mario World era un gioco originale? Forse F-Zero vantava grandi innovazioni? Forse Zelda 3 era, in qualche modo, diverso dalle avventure precedenti? Eppure stiamo parlando di titoli che in una ipotetica classifica avrebbero sicuramente un posto d'onore. Non mi sembra che la situazione attuale sia in qualche modo diversa. La PSX potrà anche avere diversi titoli originali ma non è grazie a questi se si è imposta sul mercato. Un possessore del 32 bit Sony che vuole impressionare gli amici non infila nelle torrette il cd di Parappa the Rapper bensì Tekken 3, FF 7 o Gran Turismo. Titoli all'apice del panorama video ludico ma che di sicuro non offrono significativi spunti di originalità.
2) Ora veniamo al secondo punto. Spesso le pagine di mega mail sono molto critiche nei confronti della grande n e della sua macchina. Ora mentre alcune critiche sono legittime e comprensibili trovo altre decisamente fuori luogo: entrando nel dettaglio direi che è indiscutibile che i giochi siano troppo pochi e non sempre all'altezza delle aspettative per cui non si è ancora verificato il salto di qualità che ci si attendeva. Non sono più d'accordo quando invece il caro Fabio afferma che il software per N64 è il più standard che ci sia. A parte poi che i titoli originali non mancano affatto, a parte che la rivoluzione



avvenuta dopo Mario 64 e la serie di prodotti usciti che, diversità di genere a parte, non sono affatto inferiori al primo non mi sembra che la produzione per N64 sia molto diversa da quella per il Saturn per il quale ultimamente state praticamente facendo vedere quasi esclusivamente beat 'em up a due dimensioni e spara e fuggi più qualche gioco strategico non sempre all'altezza. Trovo un po' ipocrita da parte vostra lamentarsi continuamente della scarsa originalità dei giochi per N64 e poi affibbiare voti esagerati a giochi come X Men vs Street Fighter e King of Fighters che sono i soliti picchiaduro in 2D con cui la Capcom ci frantuma le palle da anni. Porgo quindi una richiesta a Fabio: mi piacerebbe sapere esattamente quali novità pretendi dai giochi per il Nintendo 64. Quali meccaniche di gioco pensi si possono introdurre al momento attuale, dal momento che quasi tutto ciò che può essere validamente trasportato in un videogioco è già stato sperimentato, inoltre hai visto quali titoli vengono già da ora annunciati per la nuova macchina Sega? Si parla di Street Fighter, Sega Rally 2, Daytona 2: titoli molto appetibili per carità ma tutto sommato direi che con l'originalità non hanno proprio niente a che fare. Se per te, caro Shogun, giochi come Star Fox 64 non rappresentano niente di eclatante perché sono semplici rifacimenti di giochi già esistenti spero che tu rimanga coerente con te stesso ed estenda lo stesso discorso anche a VF 3 e Sega Rally 2. Un saluto a tutta la redazione.

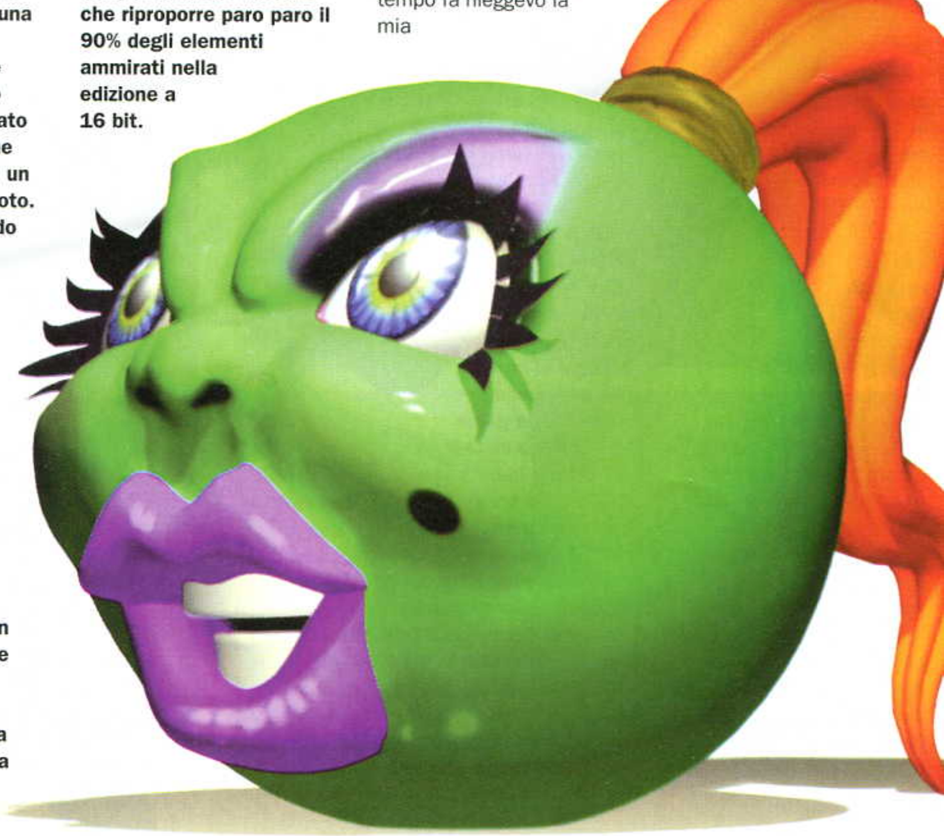
Il problema dell'originalità dei videogiochi è una favella che è già stata ampiamente dibattuta ma che riesce sempre a suscitare un discreto interesse. Come ho già avuto modo di ribadire in passato, personalmente non considero l'originalità un fattore determinante per il successo o meno di un prodotto, il che però non vuol dire che l'industria video ludica non debba registrare una evoluzione che vada al di là dell'aspetto meramente tecnico. Ovviamente esistono delle differenze nel processo evolutivo rispetto al passato, differenze che riguardano non più la creazione quanto il perfezionamento dei vari generi. Oggi giorno infatti, con il venir meno della possibilità di innovazioni a 360 gradi (nel senso della nascita di nuovi generi e titoli basati su un concept completamente nuovi) è cosa assai gradita, poter fruire di uno sviluppo dei prodotti e dell'industria in due campi distinti ma non scindibili. Il primo riguarda l'aspetto meramente coreografico mentre il secondo investe l'evoluzione ed il progressivo affinamento delle strutture. Ora, se nel primo caso questa evoluzione si innesca naturalmente con la nascita di nuove macchine e con l'aumentare della competenza dei programmatori su varie console la stessa cosa non accade automaticamente, quando si parla degli elementi interni ai titoli. Sovente infatti capita di incappare in giochi per macchine della nuova generazione che non sono altro che mere fotocopie, trasposizioni brutali di titoli e schemi vecchi di anni. Si ingenera così una evoluzione fasulla e alquanto bislacca, che stupisce fino a quando l'occhio non si è abituato alla nuova grafica e che quindi lascia spazio ad un incredibile senso di vuoto. E' questo che io intendo per evoluzione e, in questo senso, Sony e Sega sono entrambe riuscite (chi più chi meno) a dotare le loro macchine di prodotti non solo all'avanguardia a livello coreografico ma anche con strutture e giochi uguali (come genere) ma, al tempo stesso, diversi (per mille e più piccole innovazioni). Un processo di raffinazione apprezzato dai videogiocatori, un processo che invece ha investito solo in minima parte i titoli per Nintendo 64. Ecco il motivo delle mie critiche alla machina della grande "N". Oggigiorno infatti il numero di titoli usciti non può più definirsi esiguo. Prodotti di livello ce ne sono, detto ciò la maggior parte del software per il 64 bit targato Nintendo spesso non riesce a raggiungere quella complessità o a fornire quella "libertà" a livello di struttura e meccanica di gioco riscontrabile in prodotti analoghi sviluppati per le macchine a 32 bit. Ecco allora che l'evoluzione diventa un processo meramente coreografico, un involucro vuoto che non fornisce elementi distintivi in grado di far emergere un prodotto rispetto a un altro. A dispetto della loro resa su schermo infatti Nintendo non ha ancora oggi un gioco di guida degno di Ridge Racer, Sega Rally o Gran Turismo. FD è un bel beat 'em up così come Hiryu no Ken ma tra questi e le sage di VF, Tekken , Street Fighter c'è un vero e proprio abisso. Volendo usare un altro termine si potrebbe dire che buona parte dei titoli per N64 mancano di personalità. Sintomatico è il caso Star Fox: un titolo ben fatto ma che nonostante i suoi colori e i suoi poligoni ultra definiti non fa altro che riproporre paro paro il 90% degli elementi ammirati nella edizione a 16 bit. Panzer Dragoon invece, pur non vantando una resa tecnica, un impatto visivo paragonabile, offre una visione di gioco a 360 gradi e scusami se poco. E' questo che io chiedo a Nintendo ed è anche ciò che mi aspetto dalle nuove console: titoli non solo graficamente più belli ma sempre più raffinati e complessi, ricchi di dettagli e opzioni in grado di distinguerli dalla massa. Questo è oggi possibile grazie all maggior potenza delle console e dei loro processori che, di fatto, permettono di sviluppare i concept basici, le idee ridotte all'osso della limitata tecnologia del passato che, in realtà, ha solo tracciato il solco. Senza questo sviluppo, l'avvento di nuove macchine perderebbe rapidamente di senso, un senso che diversi titoli per la console della grande N non hanno ancora raggiunto.

Come ti perturbo Bernacca

BASSA PRESSIONE

A cura di Raffaele Cinquegrana

Sembra che la storia si ripeta... Giusto qualche tempo fa rileggevo la mia missiva intitolata "terrore oltre le nubi" e ora il mio sdegno raggiunge ancora quei livelli con l'attesissimo House of the Dead. In sala lo ho giocato col massimo entusiasmo e una conversione per la mia console preferita era come la manna dal cielo ma, alla fine, è stata più una delusione che un piacere. A partire dall'aspetto grafico che definire pessimo è poco, arrivando fino al sangue verde, il gioco non è in grado di rivaleggiare nemmeno con il primo capitolo della saga dei poliziotti virtuali! Solita storia, un gioco uscito da poco che non regge il confronto con uno uscito due anni fa... Sono cose che hanno riflettere, non trovate? Innanzi tutto, non vedendo comparire nemmeno un logo delle divisioni AM di Sega credo che lo sviluppo sia stato affidato ad una casa esterna come era accaduto con Sega TC e Manx TT; decisione discutibile a mio parere in quanto l'ennesima killer application ci lascia con un pugno di mosche. Continuo a sostenere che Sega abbia in mano una macchina dalla potenza non indifferente ma mal sfruttata da Sega in primis. Staremo a vedere se Sega Rally



BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
TEL.039/2720499
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.349.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.79.000
AEROGUAGE L.139.000
BANJO KAZZOOJE TEL
BIOFREAKS TEL
BOMBERMANHEROS TEL
BUST A MOVE 2 TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2 L.59.000
CHORO Q TEL
DEZAMON TEL
DOOM L.119.000
FIFA 98 TEL
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.89.000
DEADLY ARTS TEL
DD KONG RACING L.89.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D L.139.000
EXTREME G L.129.000
F1 POLE POSITION L.79.000
F1 WORLD GRAND PRIX ESTATE
FORSAKEN tel
G.A.S.P. FIGHTERS NEXTREM TEL
GEX 64 TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.119.000
GT RACING TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
YOSSI ISLAND JAP L.79.000
KING OF PROBASEBALL L.99.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.115.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MULTIRAC.CHAMP. L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC TEL
NHL BREAKWAY 98 L.109.000
OFF ROAD CHALLENGE TEL
OLYMPICHOCKEYNAGANO(KONAMI
PILOT WINGS L.75.000
QUAKE L.125.000
QUEST 64 TEL
RAKUGA KIDS (KONAMI))
S.PETERMAN BATTLE PHENIX TEL
SUPERMAN ESTATE
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.115.000
SIM CITY 2000 L.139.000
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
ZELDA TEL
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF TEL
WAVE RACE USA L.109.000
WETRIX TEL
WCW VS NWO TEL
WWF WAR ZONE ESTATE
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
ADATTATORE CHIP FX L.39.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.27.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPATIBILE N64/SAT/PSX L.139.000
RUMB.PACK+MEM.PACK L.49.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000
BIMINI RUN MOTOSCAFI L.29.000
BLASTER MASTER 2 L.25.000
BODY COUNT L.35.000
CRACK DOWN L.20.000
DRAGON adventure L39.000
ETERNAL CHAMPION L.35.000
FIFA 98 L.49.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.000
PHANTASY STAR 2 L.25.000
PHANTASY STAR 3 L.39.000
PHANTASY STAR 4 L.45.000
PRIMAL RAGE L.39.000
MORTAL KOMBAT L.35.000
MORTAL KOMBAT 2 L.39.900
PIT FIGHTER L.29.000
TERMINATOR 2 ARC. L.29.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
SHAK FU L.29.000
L'INCREDIBILE HULK L.29.000
SWORD OF VERMILLION L.25.000
STREET OF RAGE 3 L.49.000
STREET OF RAGE 2 L.29.000
STRIDER II L.29.000
VECTORMAN L.39.900
JEWEL MASTER L.29.000
X-MEN 2 L.39.000
THE KICK L.29.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALE
L.349.000

GIOCHI USA/JAP
ALL JAPAN GRAND TOUR CAR TEL
ALL JAPAN GIRL PRO WRESTLING
ALUNDRA USA TEL
ARMORED CORE VOT. L.135.000
APOCALIPSE TEL
AZURE DREAMS TEL
BOMBERMAN WARS TEL
BIO FREAKS TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT
CRIME KILLER TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DEATHTRIP DUNGEN USA L.89.000
DOWNHILL SNOW TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
ENIGMA TEL
EVANGELION TEL
HARD BOILED TEL
HEART OF DARKNESS TEL
G DARIUS TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
GUN BULLET L.89.000
LEGEND OF HEROS 2 TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KONAMI COLLECTION III
MACROSS L.99.000
METAL SLUG L.135.000
MOTOR TOON GP 2 JAPL.79.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROCKMAN DASH L.109.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.135.000
SHADOW GUNNER ROBOT WAR
SILHUETTE MIRAGE TEL
SOL DIVIDE TEL
SO KA GI (SQUARE) TEL
ROBOTWARSHOOTING L.99.000
SOKAIGI TEL
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 TEL
TENCHU L.139.000
THUNDER FORCE 5 L.135.000
YATTAMEN 2 L.139.000
TOBAL 2 L.139.000
Z-GUNDAM TEL
XENOGEAR TEL
ULTRAMEN TIGA & DINER TEL
SILHUETTE MIRAGE TEL
VIRTUAL MOTORBOUT TEL
WORLD CUP FRANCE 98 TEL
ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.25.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.29.900
MEMORY CARD 120B L.53.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.65.000
CONV. PAL ANTENNA L.39.000
SCART RGB L.19.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPATIBILE N64/SAT/PSX L.139.000
PLAYSTICK:TRASFORMA IL TUO PAD IN UN JOYSTICK L.19.900

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.70.000

MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONE RITIROUSATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.37.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

FIFA 96 L.19.000
FIFA 97 L.29.000
FORMULA 1 L.29.000
WIPEOUT 2097 L.29.000
ACTUA SOCCER L.37.000
BOMBA 98 L.45.000
CONTINUA IN ULTIMA COLONNA./..

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
ASTRA S.STAR TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.75.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
MORTAL KOMBAT 2 L.45.000
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SAVAKY KICK BOXING L.119.000
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING L.79.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON II L.109.000
CRIMEWAVE L.39.900
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS 2 TEL
DARKLIGHT CONFLICT L.39.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
QUAKE L.75.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.69.000
TERRACRESTA 3D L.39.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
VIRTUA COP 2 L.59.000
VIRTUA COP 2 + PISTOLA L.89.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
APPUNTAMENTI
ANTIQUES MSX COLL. TEL
3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.39.900
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.69.000
SONIC R L.69.000
SCUD L.39.900
SUPERTEMPO TEL
SWAGMAN 2 L.49.000
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2
WONDER 3 TEL
WORMS L.49.000

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q RALLY TEL
DAYTONA L.29.000
DECATHLETE L.59.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.99.000
FORMULA KART L.79.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.95.000
NBA ACTION 97 L.29.000
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA LIVE 98 L.85.000
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
OFF WORLD INERCEPTOR L.39.000
POWER DRIFT L.69.000
ROAD RUSH L.49.000
STEP SLOP SLIDER L.99.900
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.59.000
SEGA TOURING CAR L.69.000
VIRTUA RACING L.29.000
VIRTUAL GOLF L.39.000
WINTER HEAT TEL
WIPEOUT L.49.000
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD LEAGUE SOCCER 98 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.79

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.99.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.99.000
BIO HAZARD 2+RAM TEL
BRAIN DEAD 13 L.39.900
BURNING RANGERS TEL
CROC L.59.000
D L.39.900
DEEP FEAR TEL
DISCWORLD L.69.000
DIE HARD TRILOGY L.59.000
DRACULA X TEL
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DRUID TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRFIRENDL.119.000
GRANDIA L.109.000
GRANDIA DIGITALMUSEUML.99.000
LANGRISSER 5 TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) TEL
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SIM CITY 2000 L.69.000
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
S.ADVENTURE ROCKMAN TEL
TOMB RAIDER L.69.000
WARCRAFT II L.39.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA USA L.69.000

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L .39.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L .29.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPATIBILE N64/SAT/PSX L.139.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

USATI PLAYSTATION

FORMULA 1 97 L.37.000
TRANSPORT TYCOON L.37.000
IMPACT RACING L.29.000
GRID RUN L.29.000
WILLIAMS ARCADE L.29.000
BROKEN SWORD II L.37.000
ALIEN TRILOGY L.29.000
STAR WARS L.37.000
V-RALLY L.37.000
CHIAMARE PER ALTRI I TITOLI

GIOCHI GAMEBOY

BATMAN FOREVER L.54.000
BUGS BUNNY 2 L.54.000
CONTRA ALIEN WARS L.49.000
DOUBLE DRAGON 2 L.53.000
INDIANA JONE LAST CRUS. L.57.000
JUNGLE BOOK L.54.000
LION KING L.54.000
LOONEY TOONS 2 L.49.900
SAMURAI SHOWDOWN L.53.000
SPIDERMAN X-MEN L.49.900
STREET FIGHTER 2 L.54.000
SUPERMAN L.54.000
TOP RANK TENNIS L.47.000
TRACK & FIELD L.47.000
WORLD BEACH VOLLEY L.49.900

SITO INTERNET

WWW.OCCHIOMERCATO.COM/BITWORLD

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG 2 TEL
REAL BOUT 2 TEL
STAKES WINNER L.29.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.49.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.65.000
F-ZERO L.49.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L. 19.900

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

GIOCHI PC ENGINE

FATAL FURY II L.29.000
IGANIN DEN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
HUNTER YOHKO 1 L.35.000
HUNTER YOHKO 2 L.35.000
NINJIA SPIRIT L.29.000
SUPER DARIUS L.29.000
TERRAFORMIA L.35.000
WORLD CUP SOCCER L.29.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE URUSEI YATSURAL.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.55.000

PORTACHIAVI MANGA JAP: DRAGON BALLZ 10 PEZZI L.35.000 / SAILOR MOON 15 PZ L.35.000 / TEKKEN 3 10 PZ L.39.000 / MAZINGA 10 PEZZI L.29.000 / EVANGELION 10 PZ L.35.000 RANMA 1/2 + LAMU 8 PEZZI L.35.000 / FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.35.000 / KING OF FIGHTERS 97 15 PEZZI L.35.000 / VIRTUAL ON 8 PEZZI L.25.000 MACCHINE PORTA PENNE CHOROQ L.9.000

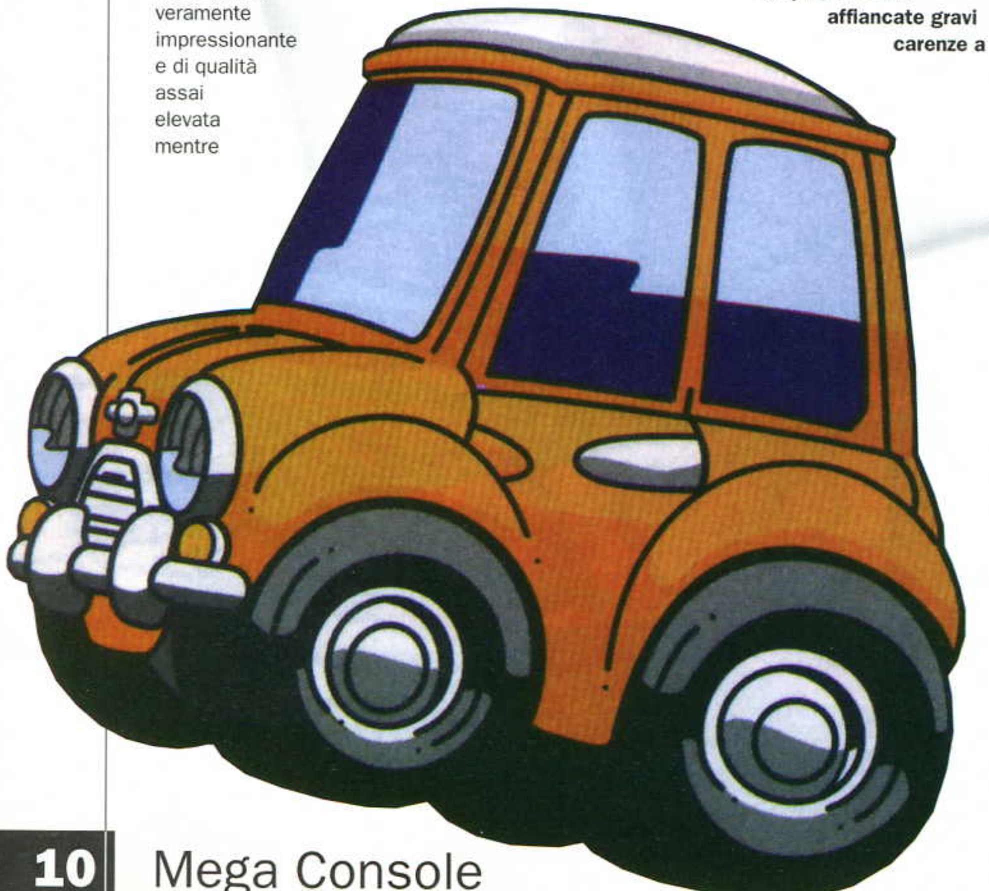
2 sarà almeno all'altezza del primo episodio ma sinceramente non mi va di mettere la mia console nelle mani di un solo gioco! Per il mio Saturn sto attendendo ancora le conversioni americane di Grandia, PD Saga e SF III ma forse nel mio profondo attendo con più forza l'arrivo della nuova console. Credo che oramai i limiti dei 32 bit siano evidenti e ora come ora ho voglia di una dose massiccia di bella grafica. Attenzione, però non sto sostenendo che alla base del gioco c'è la grafica anzi, il mio parere è tutt'altro, però ora come ora, sento che il mio cervello ha bisogno di essere colpito da qualcosa di veramente massiccio. Temo però che Sega possa sbagliare ancora il colpo e vi spiego il motivo: vantando giochi da sala come solo lei sa, la nuova piattaforma sarebbe una destinazione per nuove conversazioni che però per quanto belle sono limitate in numero. La forza di una piattaforma sta anche nei giochi originali, cioè ideati espressamente per il mercato casalingo giochi di cui PSX gode oramai da parecchio ma che su Saturn purtroppo latitano. Prendo per esempio i giochi di auto: il 32 bit Sony dispone di un numero di titoli originali veramente impressionante e di qualità assai elevata mentre Saturn si è limitato a 3 giochi mentre il resto è pena. Ma il colpo di grazia me l'ha dato Toukon che mi ha lasciato veramente sbalordito, non tanto per la realizzazione ma per il concept di gioco entusiasmante e per l'atmosfera coinvolgente... Dopo averlo visto mi sono detto "se aspetto Sega sto fresco". Non è possibile che l'unico team di sviluppo veramente serio sia il Sonic Team. Per quanto i suoi sforzi siano ai massimi livelli potranno far uscire un gioco all'anno e anche se bello rimarrà sempre solo uno! E come se non bastasse quel gioco sul quale hanno gettato tutta la fantasia e l'originalità non raggiunge nemmeno la vetta delle vendite: Nights non ha venduto come ci si aspettava e nemmeno Burning Rangers sembra farlo. Attendo Katana con ansia ma non vorrei che i suoi giochi si limitassero alle solite conversioni da bar che pur essendo molto gradite credo non raggiungano un livello di completezza di gioco paragonabile a quello dei titoli studiati appositamente per il mercato casalingo. Chiudo questa accozzaglia di parole che è la mia lettera con qualche domanda:

1) Mega accoglierà nelle sue pagine anche i primi giochi per Katana?

2) Potreste farci sapere quando ci saranno le conversione per il mercato americano dei giochi più importanti? Esiste un trucco per House Of Dead per colorare il sangue di rosso? Per favore ditemi di si!!!

Bene Fabio questo è tutto, spero di non essere stato banale nell'esprimere le mie idee e... di essere pubblicato anche questa volta!

Mi rendo conto che la situazione di Saturn sia oramai tragicamente scontata e sono conscio che nonostante gli sforzi fatti purtroppo la line up Sega non è riuscita a vantare quella quantità e qualità di titoli che gli utenti della console di Saturno si sarebbero meritati. Detto ciò, personalmente, non penso che Dreamcast corra, almeno a priori il rischio di incappare in un fallimento come quelle registrato dalla console del sistema solare. Esistono infatti delle ragioni che hanno provocato questo crollo, ragioni che possono essere ricercate in un hardware sicuramente non all'altezza della concorrenza in ambito 3D, al quale si sono affiancate gravi carenze a livello di software, soprattutto durante i primi anni di vita della macchina. Questo ha fatto sì che diversi utenti e sviluppatori abbandonassero il mercato di questa console concentrandosi sul 32 bit Sony. Teoricamente sarebbe stato in fondo possibile una pacifica convivenza fra le 2 macchine. Le specifiche infatti erano e sono sufficientemente diverse da garantire 2 leadership (uno in campo 3D l'altra in ambiente bidimensionale) tuttavia, da parte di Sega qualcosa è andato storto. Una errata politica di marketing, un non-rapporto con molte case di sviluppo e diversi prodotti realizzati in fretta e furia hanno di fatto messo in ginocchio la macchina di Saturno. A questo punto siamo giunti al termine, non c'è più spazio di manovra anche perché la stessa Sega ha deciso di voltare pagina e ricominciare da zero con un nuovo sistema. Per il momento non è possibile dare giudizi sulla qualità del software che vedremo. Di certo le caratteristiche tecniche sembrano eccezionali ma da sole sappiamo bene che non bastano. D'altra parte Sega sembrerebbe aver già stretto contatti con svariate case per la produzione di software per la sua macchina conscia del fatto che, nonostante la sua grande potenza in campo coin op, un successo a livello globale richiede molto di più. Sarà quindi interessante assistere ai primi passi, ai primi vagiti della nuova creatura per vedere se la grande "S" ha davvero intenzione di rimediare a quegli sbagli fatti in passato. Se i primi titoli riusciranno a catalizzare un buon interesse di pubblico e a garantire una mole di vendite stabile e di un certo rilievo nel giro di poco tempo, gli sviluppatori "casalinghi" faranno il loro ingresso in campo garantendo una vita più rosea e sicura a questa macchina. Non bisogna infatti dimenticare, che per quanto affascinante ed intrigante possa essere, quello dei videogiochi è comunque un mercato quindi, caro Raffaele, puoi stare sicuro che, se la macchina avrà successo gli sviluppatori non tarderanno ad entrare in un business che può garantire loro lauti guadagni, guadagni che oggigiorno possono essere realizzati grazie a PSX ed alla sua enorme base di installato. Anche questa volta quindi il futuro si presenta incerto e la battaglia nuovamente da combattere e, alla fine, saranno i giochi ed il divertimento a decretare (se ci sarà) il vincitore di questo nuova, interminabile, battaglia.



Ritagli e Avanzi

SCAMPOLI DI PRESENTE

A cura di R.E.P.

Questo è un grande momento caro Fabio: ti comunico che sto preparando i bagagli per il viaggio che intraprenderò domani; sono stato infatti invitato da cinque fra i più famosi psicologi mondiali presso l'università di Surabaya (Indonesia) dove fungerò da cavia. Pensa che bello Fabio, mi apriranno la scatola cranica (altro che RE) e studieranno il mio cervello e ciò che lo spinge a fare cazzate!! In particolare cercheranno di scoprire il significato delle mie recenti mosse di videogiocatore dal momento che nessuno (neppure io!) le ho capite!!! Storia: sono passato dal MS a un MD poi ho preso una PSX quindi l'ho venduta, cercando i motivi più assurdi per giustificare questo gesto quando, principalmente, è stato per mancanza di liquidità. Successivamente ho accarezzato l'idea di comprare un Saturn poi invece ho ripreso una PSX... Che casino! (in definitiva ora possiedo un MD ed una PSX e sono entusiasta di entrambi!). Così leggendo la tua risposta alla mia missiva pubblicata sul numero di

Archivio Composizione Vista Classe Altro DD 15:34:56

Send Mail or Discussion Group Message

Send Quote Address Attach Spelling Save Security Stop

To: MrBlack@UominiInNero.org

To: MrBlue@UominiInNero.org

Subject: PowerStation in edicola!

Priority: Highest

Mr Red a rapporto dopo missione XC98SC. Missione fallita. Non c'è stato nulla da fare. Nonostante i nostri tentativi di celare la verità, ancora una volta i ragazzi di **Super Console 100% PlayStation** hanno superato sé stessi e hanno confezionato il secondo numero di una rivista con trucchi e soluzioni dei migliori titoli per PlayStation. Abbiamo provato di tutto, ma loro sono riusciti ugualmente a raccogliere tutte le mosse e i segreti di **Tekken 3** e **X-Men: Children of the Atom**, le soluzioni complete di **Resident Evil 2**, **DeathTrap Dungeon** e **Duke Nukem 3D: Total Meltdown**, le guide a **Cool Boarders 2**, **Micro Machines V3** e **NBA Live '98**, nonché una valanga di trucchi, password e codici Action Replay. Per farla franca, i marpioni hanno anche cambiato il nome della testata da **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni** (vedi LogoVecchio.jpg) a **PowerStation** (LogoNuovo.jpg): sicuramente un futile tentativo per depistarci... Allego immagine della copertina (vedi CopertinaPowerstation.jpg) e sottolineo che la pubblicazione costa la misera cifra di 9.900 lire.
Rimango in attesa di nuovi ordini e nel frattempo... corro in edicola!

Mr Red

CopertinaPowerStation.jpg



66,67% Doc: 809K/809K

LogoVecchio.jpg

PlayStation TRUCCHI GUIDE E SOLUZIONI

33,33% Doc: 791K/813K

LogoNuovo.jpg

Rivista per PLAYSTATION PowerStation

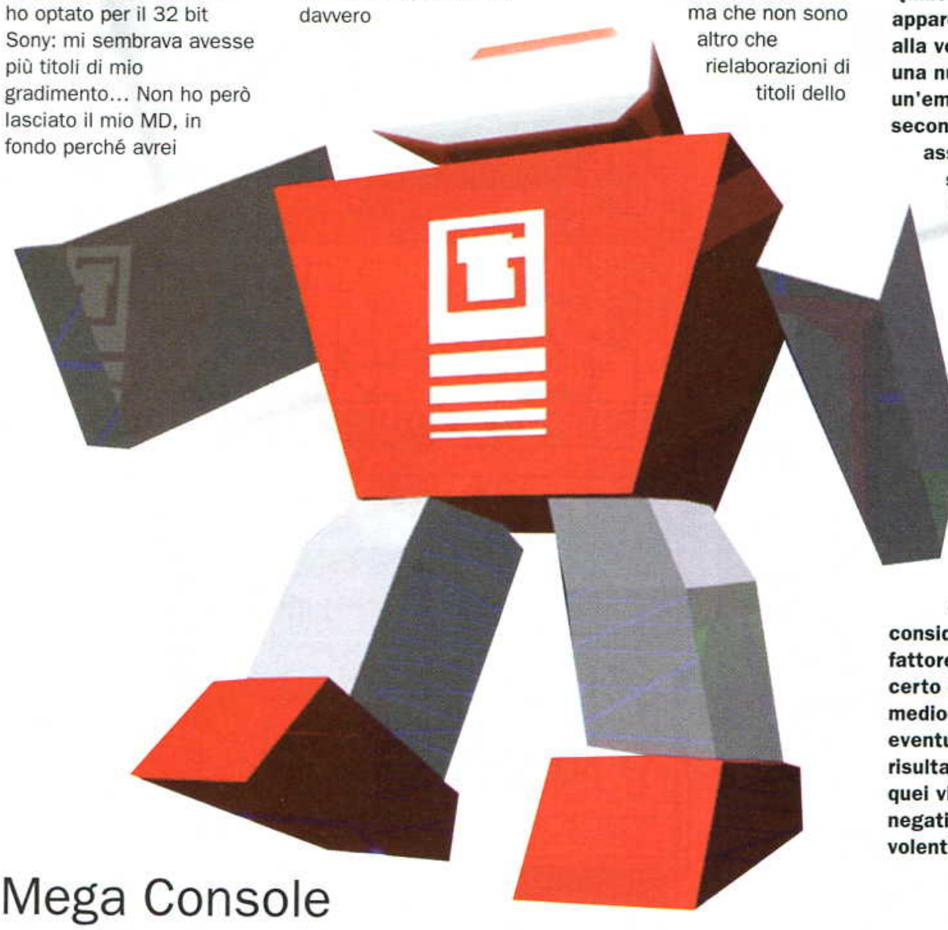
38,67% Doc: 471K/584K

HD 1 HD 2 HD 3 LaserWriter 16/ Cestino

maggio, mi ha fatto un po' sorridere perché nel frattempo ero tornato un PSX owner e anche perché sono stato ridicolo nel cercare giustificazioni al mio gesto! La verità è che la PSX mi piaceva (e mi piace) pure parecchio solo che per mancanza di liquidi sarebbe rimasta un soprammobile! Così ho solo rimandato il tutto a tempi migliori (questi tempi). È veramente incredibile comunque notare come io riesca ugualmente a passare da un buon gioco per PSX ad un buon gioco per MD provando lo stesso divertimento o, se vogliamo, piacere, quando mi accorgo che altri passando ad un nuovo sistema si allontanano dal precedente nemmeno fosse maledetto. In questo luogo ho la stessa fortuna che ha per esempio Hypercat: ossia la possibilità tramite amici, ma non solo, di poter utilizzare anche console che non posseggo ed è anche per questo che nel periodo di black out (ovvero quando avevo venduto la PSX) questo non mi è pesato più di tanto perché ho continuato a usarla. Poi, quando è stato il momento di tirare le somme e decidere quale console affiancare al MD ho optato per il 32 bit Sony: mi sembrava avesse più titoli di mio gradimento... Non ho però lasciato il mio MD, in fondo perché avrei dovuto farlo? Certo, è vero che quando ho preso il 16 bit ho venduto il MS ma solo perché avevo il convertitore così molti titoli li ho tenuti. Per cui mi sollazzo con titoli come RE, Tekken 2 (a quando la versione Pal del terzo?), Fifa 98 ma non disdegno partite ad Asterix, Cool Spot, LeaderBoard, Streets of Rage e i vari NHL della EA. Tutti giochi che mi divertono ora come prima perciò non ho motivo per abbandonarli. A proposito comunque di HyperCat; due cose mi hanno lasciato basito della sua lettera sul numero di maggio. Innanzitutto il fatto che abbia acquistato ClayFighter 63 (una sola pure secondo lui). Da lui non me lo sarei mai aspettato, ho sempre pensato infatti che i suoi acquisti fossero mirati... E poi quando dice che lui ha acquistato il Nintendo 64 pensando al futuro. E cioè? Saturno, PSX e N 64 sono presente (e si spera anche futuro), il fatto che il Nintendo 64 abbia 64 bit invece di 32 non vuol dire niente se poi non ci sono titoli validi che facciano notare la differenza. Guarda che io anche se sono un possessore di MD riconoscono che il SuperNes era un gradino più su, dunque non ho davvero preconcetti verso la Nintendo. Il futuro saranno PSX2 e Katana (o Dreamcast?),un futuro del quale io, personalmente, non sento il bisogno, per ora.

A cura di Quattrone Pietro (Red Yoshi).

Ciao!!! Come state? A me la vita va molto bene, la scuola sta finendo, fra poco vado in vacanza ecc. ecc... Eppure non sprizzo allegria da tutti i pori, perché la mia amata console (il Nintendo 64), mi crea non pochi dispiaceri che mi fanno aumentare vertiginosamente il colesterolo e la pressione, nonché una perdita quasi totale della fame... Ecco perché mi sono deciso a scrivervi! Sì, dopo anni di sola lettura, Quattrone Pietro decide di scrivere. Senza divagare: il motivo della mia lettera è la posizione del N64. Questa console ha avuto un inizio bellissimo, il solo Mario 64 valeva l'acquisto della console. Ma successivamente, "Qualcosa è cambiato" e, dopo i falliti picchiaduro e RPG, la console si è rovinata, anche se non mancano eccezioni di titoli di buona fattura, ma che non sono altro che rielaborazioni di titoli dello SNES (Mario Kart 64, Star Fox 64). E fin qui ci siamo. Ma la cosa che mi fa + arrabbiare è che , adesso, questa console sia diventata lo "zimbello" del quartiere mondiale. E' vero, una ragione del suo insuccesso c'è, ma non mi sembra di dovere uccidere questa macchina al suo primo anno di vita in Europa (anche se in Giappone sono già due annetti)... In fondo, fra poco (?!) arriverà il 64 DD e tutto può migliorare. Il destino Nintendo si basa su giochi futuri (Zelda, F-Zero) che , mi auguro, non venga rovinato da insuccessi come il gioco del povero Yoshi... Guardando lo spot del N64 non ho potuto fare a meno di notare che la GIG è una banfona, perché ha velocizzato le immagini dei titoli pubblicizzati. Questo è uno schifo, non credi? Well, now I must go, per questo ti saluto ed anche se la mia lettera ha poco senso, pubblicala lo stesso, ti prego... Ok? GRAZIE! Bene, bene, bene...



Il successo in campo videoludico è strettamente legato alla quantità di divertimento che un sistema/software riesce a produrre in un numero variabile di utenti. Qualsiasi altro fattore appare infatti subordinato alla voglia/desiderio di una nuova "emozione", un'emozione che, a seconda dell'utente, può assumere le forme del solito titolo a base di poligoni o dell'ultima trovata in fatto di strutture e meccaniche di gioco. In questo contesto il responso della massa appare quantomeno vincolante, anche se avere un'opinione comune alla massa non può comunque essere considerato a priori un fattore di sicurezza, è certo che il pubblico medio (lasciando fuori eventuali estremisti) risulta comunque privo di quei vincoli ed elementi negativi che spesso e volentieri diversi "studiosi" utilizzano per propugnare/puntellare tesi basate sul personale sentire. Non si tratta di un elemento particolarmente negativo: ognuno è libero di pensare e giudicare come vuole. La rottura, il blocco lo si ha quando queste nostre idee vanno a frenare il dialogo, a volte partendo da posizioni che ingannano anche noi stessi.

Trimarano

SALLY SI SENTE SOLA

A cura di Leader

Caro Fabio e Marco, aspettando la vostra lettera vi spedisco questo reso conto. E' nato un nuovo babbuin... Ooops... Bambino, cioè il fratello di Manuel che si chiama Emiliano/Tiziano; un altro cugino, da grande, da pestare. Io e Mirko abbiamo deciso di farti salire sulla casa sull'albero (Project Dragoon) ma ad un solo patto: devi superare la prova della mappa. Al Valery Club sono arrivati dei nuovi video giochi tra cui: Daytona USA, Fatal Fury, Metal Slug ecc. ecc. Qualche giorno fa gli ho finito Croc a Mirko; Mirko, oltre a Croc ha Sonic Jam, e Fighters MegaMix uno americano e uno japponese. Suo padre gli ha comprato "L'ADATTATORE", cioè la memory card (che serve per i salvataggi che tanto se ne andranno fra un anno, allo scadere della pila al litio) ma lui la vuole riportare indietro per farsi dare un altro adattatore... Qui, io e i miei compagni Nintendari facciamo la corsa a Mega Console e fino ad ora ne ho più di tutti. Ti pregherei di portare pure i tuoi MC arretrati perché io sono a quota 1. Il computer invece lo prenderò l'anno prossimo cioè quando uscirà il Super Computer che poi sarebbe un PC più potente dei PC di adesso. A me, per l'esame, mi ha detto la prof. di tecnica di



portare un esperimento e allora io ho scelto i campi elettrici e, con un mio compagno (Kung Lao) abbiamo fatto un Trimarano a 5 motori che funziona anche abbastanza bene. In estate, a questo stesso mezzo, gli attaccheremo altri 2 motori per trasformarlo in un Trimarano da corsa e faremo le gare contro il Water Cat di Bombato. Indovina quando faccio la cresima? E' il giorno della Madonna del Terzito quindi ci sarete per forza. Ho anche un nuovo gattino chiamato Dragon ed è nato circa 2mesi fa. Dragon, io e Mirko, non ve lo facciamo toccare. La stessa cosa per Sissi, la sorella, perché io e Mirko siamo molto superstiziosi e anche perché tutti i gatti che avete accarezzato sono durati meno di 2anni tranne Figaro (pace all'anima sua) che l'ho curato i tutti i modi possibili. Non prendertela a male ma abbiamo deciso così. A parte ciò, ci sei stato a Montecitorio, con tutti quegli studenti a decidere delle leggi? Ci sono andati parecchi studenti sia del nord, che del centro che del sud ma non noi. Ora andiamo con le richieste: nella lettera cerca se puoi di mettere il giorno preciso di quadro verrai e se hai trovato quello che ti abbiamo richiesto. A questo proposito, Deep Ring ha niente a che fare con RE? Hai provato per caso RE2? Se sì, spediscimi un paio di fotocopie di quadri e dei mostri tanto per avere qualche succulento assaggio. In più, puoi spedirmi il libretto con tutte le mosse speciali (fatality, babality, friendship e animality) di MK3 e UMK3? Spedisci pure le ultime notizie di MK4 su 32 bit SS e qualche notizia sui personaggi. Per favore, fotocopia anche i disegni, non farli tu, che poi non li capisco come è capitato con RE. Ora ti saluto, ci sentiamo alla tua lettera, ciao...

Sono felice che il fratello di Manuel stia bene e non vedo l'ora di salire nella casa sull'albero. Sto studiando per la prova della mappa e, oramai, sono diventato un vero maestro. Per i giochi del Valery Club ti sei dimenticato Pong e Asteroids e per l'adattatore non ti preoccupare... In fondo lo dice la parola stessa: ti ci devi adattare! I miei numeri di MC sono tutti qui, ho il 7, 8 e il 25. Se vuoi possiamo fare scambi se qualcuno dei tuoi amici ha le doppie. I computer non mi interessano più; ora sto imparando a programmare la lavatrice! Mi piace l'idea del Trimarano: è originale! Io all'esame avevo da fare una ricerca su Verga e così ho costruito uno sbuccia-lupini idraulico però non mi hanno dato il permesso di fare la diga sul Po! Per la tua cresima credo che avrò qualche problema a venire ma non preoccuparti la lisa te la mando lo stesso. I disegni li faccio fare ad un mio amico di nome Aldo e poi li ripasso tutti con il pennarello che fa figo; magari chiedo ad Arianna se è libera ma non credo... Bon, ti saluto. Buona cresima e salutami tanto Bombato.

UN ALBERO, UN'ERBA

Curva dopo curva, missiva dopo missiva siamo oramai giunti in vetta. Abbiamo operato gli ultimi sorpassi anche se di medicina non capiamo un'acca ed ora ci apprestiamo a riprendere la vita di tutti i giorni. Fortunatamente l'esperienza accumulata cresce dentro di noi insieme alla peperonata rendendoci ogni giorno più maturi e ponendo nuovi limiti e moniti alla nostra persona nonché alla sopravvivenza di eventuali coinquilini
Fine dettatura...

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail – Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (Milano)**
Telefono	**02 - 66526289** **martedì dalle 14 alle 16 per info varie** **giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 – 66526222** **Specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Poco spazio, molte domande, meno intro... Una vera e propria manna dal cielo per chi, come il sottoscritto, è sempre in ritardo e anche se il computer che adesso uso come un karaoke grazie all'ultimo ritrovato dei programmi di video dettatura ogni tanto sembra preferire le ricette della cucina curva alle consuete epistole, direi che il fatto di avere ancora tutte le dita attaccate ai piedi (e non dispersi nelle calze) nonostante il freddo registrato questa notte a Pragelato lascia ben sperare per il futuro e soprattutto per la colazione a base di bastoncini di pesce, ovviamente da servirsi a mo' di stecca lecca!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

Invincibile Shogun,
chi ti scrive è un possessore di un magnifico Nintendo 64 che ha un mare di quesiti da porti!
1. Ho letto su MC di Maggio che Zelda è stato posticipato a Novembre. A quale versione ti riferisci? La japan è uscita ad Aprile? Vedrò mai la versione pal entro Natale?
2. Ho letto anche del nuovo ritardo del 64DD. Il lettore è sicuramente pronto e allora cosa aspettano lanciarlo? La versione pal vedrà la luce prima del 2000?
3. Se il disco ottico contiene una mole di dati superiore alla cartuccia e costerà di meno suppongo che non vedremo più giochi su cartuccia. Concordi? E allora perché il Nintendo 64 non è uscito subito con il lettore magneto-ottico al posto del supporto basato sul silicio?
4. Il N64 è un macchina difficile da programmare? Se no, perché esce un gioco al mese? A che cosa è dovuta l'ondata di ritardi che colpisce titoli annunciati oramai da anni?
5. Capcom ha annunciato che solo Katana potrà avere la conversione di SF3! Perché? Non penso che il N64 sia inferiore a livello hardware a Katana e con il 64DD e l'espansione di memoria il gioco dovrebbe fare la sua bella figura anche su N64! O no?
6. Ho saputo che la Square sta lavorando a numerosi progetti per 64DD, primo fra tutti un nuovo episodio di Secret of Mana. Confermi?
7. Da internet ho preso la preview di Hybrid Heaven. Da quando ho letto il titolo Konami sembra il più bell'action/rpg che sia mai apparso sulla faccia della terra! Tu cosa ne sai?
8. Girano voci che la line up della Capcom per 64DD conti di: DarkStalkers 3, Marvel Super Heroes 2, Street Fighter Alpha 3! E' vero?
9. Cosa mi sai dire di Killer Instinct 3 per 64DD?
10. Donkey Kong 64 uscirà su cartuccia o su disco? A quando la versione pal?
11. Cosa sai di Mario 64 II?

Oooops sono andato un po' lungo, meglio fermarmi qua. Grazie per aver letto tutti i miei quesiti e mille grazie se pubblicherai le riposte su uno dei prossimi numeri.

Ken Masters

1. Spiacente deluderti ma Zelda per N64 deve ancora afre la sua comparsa sugli scaffali dei negozi. L'ultima data di uscita ce lo dà per Novembre nella versione jappo e anche americana. Per l'euro, nonostante il casino della moneta unica, ancora nulla.
2. Onestamente non sappiamo dirti se il lettore per N64 sia già effettivamente pronto. Nintendo è stata estremamente tirchia di notizie anche all'E3, non si conoscono ancora in dettaglio le specifiche di questo add-on così come i titoli che dovrebbero accompagnare la sua uscita (sempre che questa sia veramente nei progetti della casa di Kyoto e non una azione di disturbo come ai tempi del CD del Super Nes). La sensazione è che non uscirà prima del '99.
3. Inizialmente Nintendo 64 era stato pensato e progettato per essere un sistema che trae i massimi vantaggi dal supporto cartuccia. Ora pare che la musica sia almeno in parte cambiata e così ecco che si corre ai ripari.
4. Carenza di terze parti ed un elevato prezzo di produzione dei titoli a causa delle cartucce.
5. A livello di mere specifiche tecniche Dreamcast sembra nettamente superiore a qualsiasi console attualmente disponibile sul mercato. Detto ciò anche io credo che N64 potrebbe, con un po' di impegno, realizzare una versione di tutto rispetto di Street Fighter 3.
6. Fra Square e Nintendo non corre buon sangue. Secret of Mana per N64? A noi al momento non risulta.
7. Sembra un titolo veramente massiccio, purtroppo anche all'E3 di Atlanta si è visto solo in forma di filmato...
8. No e no. Un titolo della saga di Street Fighter è stato effettivamente annunciato. Detto ciò il titolo preciso rimane ancora un mistero...
9. Al momento è solo un titolo (nel senso che del videogioco non si è visto praticamente nulla).
10. Dovrebbe essere su cartuccia ma all'E3 non ce n'era manco l'ombra...
11. Che dovrebbe uscire su 64DD e basta.

Vigoroso Fabio,
sono un felicissimo possessore di N64 japponese e vorrei porti le seguenti domande che da molto tempo mi assillano:
1. Ma dove è finito Monster Dunk? Non sono mai state mostrate immagini di questo gioco?
2. Capcom ha in cantiere qualche titolo della serie Street Fighter per N64?
3. Non si sa ancora nulla su EarthWorm Jim 3? Come sembra?
4. Quando uscirà F-Zero 64? E Banjo-Kazooie?

Anticipatamene grato
Marco

1. Giace disperso insieme a molti altri progetti per N64 iniziative quindi congelati dopo un breve periodo di produzione.
2. Si, uno. Detto ciò l'episodio è ancora da definirsi.
3. Visto all'E3. Carine le ambientazioni, come platform in se sembra un po' banaloccio.
4. Agosto. Quando leggerai queste righe B-J sarà invece già nei negozi.

Caro Shogun,
mi chiamo Daniele e sono un felicissimo possessore della console più potente da circa un anno. Volevo farti dono di alcune domande che mi saltano da un neurone all'altro da oramai una settimana:
1. Gli alieni di Body Harvest somigliano a quelli dei film di X-Files?
2. Che voto daresti a PilotWings (Pal)?
3. E' previsto qualche gioco per N64 che sfrutti un chip inserito nella cartuccia del game per aumentare di un pochino le potenzialità della macchina tipo Yoshi's Island per Snes?
4. Uscirà mai un Super Mario All Stars 64 comprendente tutti gli episodi della serie?
5. Non si sa nulla di un episodio di Street Fighter EX in uscita per N64?

Auguri per la rivista,

Daniele

1. No, ma quelli di Perfect Dark (Rare) sono proprio i Grigi.
2. Oggi come oggi 75. Concettualmente è un gran titolo. Peccato che sia veramente molto lento e scattoso.
3. Al momento no (teoricamente il 64DD dovrebbe contenere degli integrati in grado di aumentare la potenza di calcolo del 64 bit targato Nintendo):
4. Nulla del genere è stato per il momento annunciato.
5. Vedi sopra. Un episodio è stato annunciato: quale non si sa.

OFFERTE MOSTRUOSE

NINTENDO 64 PAL

AEROFIGHTER ASSAULT	169.000
AEROGAUGE	149.000
BANJO KAZOOJE	CHIAMA
BOMBERMAN 64	129.000
BUST A MOVE 2	125.000
CHAMELEON TWIST	139.000
CLAYFIGHTER 63 1/3	99.000
DIDDY KONG RACING	129.000
DUAL HEROES	149.000
F1 POLE POSITION	129.000
FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP	139.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	139.000
FIGHTER'S DESTINY	159.000
FORSAKEN	159.000
GOLDEN EYE	129.000
ISS SOCCER 64	139.000
KILLER INSTINCT 64	129.000
LAMBORGHINI 64	129.000
MACE THE DARK AGE	125.000
MADDEN 98	139.000
MARIO 64	115.000
MARIO KART	115.000
MULTI RALLY CHAMPIONSHIP	119.000
NAGANO WINTER OLYMPIC	159.000
NBA COURTSIDE 98	139.000
NBA PRO 98	159.000
NFL QUARTERBACK CLUB 98	149.000
NHL BREAKAWAY 98	159.000
QUAKE 64	139.000
RAMPAGE WORLD TOUR	149.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
STAR WARS 64	139.000
TOP GEAR RALLY	119.000
WAVE RACE	95.000
WAYNE GRETZKY 98	149.000
WCW VS THE WORLD	139.000
WETRIX	129.000
YOSHI'S STORIES	119.000

NINTENDO 64 USA & JAP

AEROGAUGE (US)	149.000
ALL STAR BASEBALL 99 (US)	169.000
BANJO KAZOOYE (US)	159.000
BIOFREAKS 64 (US)	155.000
CHOPPER ATTACK (US)	149.000
F1 98 WORLD GRAN PRIX (US)	169.000
GT RACING 64 (US)	CHIAMA
KEN GRIFFEY BASEBALL (US)	159.000
MIKE PIAZZA STRIKE ZONE (US)	169.000
MISSION IMPOSSIBLE (US)	CHIAMA
MORTAL KOMBAT 4 (US)	155.000
NBA COURTSIDE 64 (US)	149.000
OFF ROAD CHALLANGE (US)	165.000
QUEST 64 (US)	169.000
SUPERMAN 64 (US)	CHIAMA
VIRTUAL CHESS (US)	155.000
WAIALEA COUNTRY CLUB (US)	149.000
WWF WAR ZONE (US)	169.000
BOMBERMAN HEROES (JAP)	149.000
BOMBERMAN WORLD (JAP)	109.000
BRAVE SPIRIT (JAP)	145.000
F-ZERO X (JAP)	CHIAMA
RAKUGAKIDS (JAP)	CHIAMA
SNOW BOARDING KIDS (JAP)	119.000
STAR SOLDIER VANIS. EARTH (JAP)	169.000
SUPER B.DAMAN BATTLE (JAP)	159.000
SUPER ROBOT SPIRIT (JAP)	179.000
WINTER OLYMPIC (JAP)	139.000
WORLD SOCCER FRANCE 98 (JAP)	CHIAMA
YOSHI'S STORY (JAP)	79.000
ZELDA 94 (JAP)	CHIAMA

CONSOLES ED ACCESSORI NINTENDO 64

CAVO SCART	29.900
CAVO SCART COLORATO	35.500
CONSOLE NINTENDO 64 PAL	289.000
EXTENSION CABLE	19.900
JOLT PACK + MEMORY CARD 256 KB	59.000
JOYPAD COLOR	55.000
MEMORY CARD 1 MB	59.000
MEMORY CARD 256 KB	35.000
PASSPARTOUT ADATTATORE UNIVERSALE PER TUTTI I GIOCHI	79.000
RF OUT	39.900
RUMBLE PACK	35.000

GAME BOY CONSOLES ACCESSORI & TITOLI

CONSOLE GAME BOY COLOR	119.000
LINK CABLE	39.000
TELECAMERA PER GBOY	129.000
STAMPANTE PER GBOY	149.000
TELECAMERA+STAMPANTE	249.900
ANIMANIACS	69.000
BATMAN FOREVER	65.000
BUST A MOVE 2	59.000
DONKEY KONG LAND	69.000
F1 ROC RACING	69.000
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE	69.000
JUNGLE BOOK	69.000
MEGAMAN 2	69.000
MICKEY MOUSE DANCE CHASE	69.000
MICKEY MOUSE MAGICAL WORLD	69.000
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MR. NUTZ	65.000
PINBALL DELUXE	65.000
ROAD RASH	69.000
WARIO LAND (S. MARIO 3)	65.000

TITOLI SATURN

FIFA ROAD TO WORLD CUP	99.000
HOUSE OF THE DEAD CON PISTOLA	139.000
NBA LIVE 98	99.000
ATLANTIS	125.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	125.000

GADGETS - GUIDE TOYS

GIOCO PORTAT. DI CYBER FISHING	69.900
GIOCO PORTATILE DI PESCA BASS	69.900
GIOCO PORTAT. DI PESCA D'ALTURA	69.900
GIOCO PORTAT. DI PESCA JUNIOR	69.900
GIOCO PORTAT. DI PESCA SPORTIVA	69.900
GUIDA DI CASTELVANIA	35.000
GUIDA DI FORSAKEN	39.000
GUIDA DI RESIDENT EVIL 2	39.000
GUIDA DI SAGA FRONTIER	45.000
GUIDA DI TEKKEN 3	35.000
PORTACHIAVI BUSHIDO BLADE	10.900(1)
PORTACHIAVI DONKEY KONG	9.900(1)
PORTACHIAVI DORAEMON	9.900(1)
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	9.900(1)
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z2	10.900(1)
PORTACHIAVI DRAGON QUEST	9.900(1)
PORTACHIAVI EVANGELION	9.900(1)
PORTACH. EVANGELION 2° SERIE	12.900(1)
PORTACHIAVI FFVII 2NDA SERIE	13.900(1)
PORTACHIAVI FIGHTIN FORCE	9.900(1)
PORTACHIAVI GETAR ROBOT	9.900(1)
PORTACH.I KING OF FIGHTER 97	10.900(1)
PORTACHIAVI TEKKEN 3	9.900(1
PORTACHIAVI TOBAL	9.900
PORTACHIAVI YOSHI	9.90
PORT. MAZINGER GETAR ROBOT	10.9

PER ULTERIORI INFORMAZIONI CHIAMATE I NUOVI NUMERI:
059 379187-270210 (8. LINEE R.A)
OPPURE INVIATE UN FAX AL 059 270210
E-MAIL:
GAMESTART@DATAS.IT OPPURE BASE@GAMESTART.IT

GAME START WORLDWIDE
VIDEOGAMES GROUP
V.BONACINI 59 / 61
41100 MODENA (ITALY)
TEL & FAX (+39) 059 270210

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER
O UN GAME START POINT
INVIA UN FAX AL 059 270210
OPPURE TELEFONA AL 059 379187

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A
LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 059 270210

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

INVIATE LA VS. E-MAIL PER UN MIGLIORE SERVIZIO DI AGGIORNAMENTO !!!!!!

MEGA news

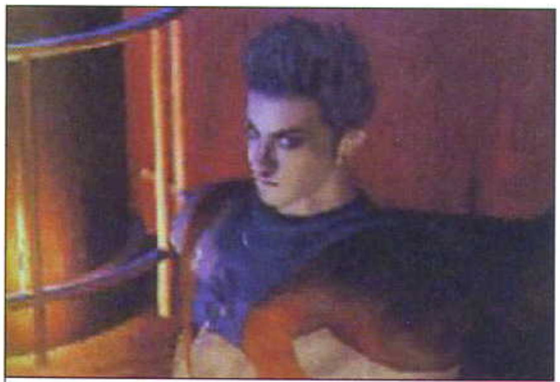
Come ha confermato lo stesso presidente Irimajiri, nonostante l'arrivo di Dreamcast Sega non ha nessuna intenzione di abbandonare Saturn. Dai centocinquanta ai duecento giochi verranno realizzati in questi mesi per il 32-bit Sega. Vediamo in dettaglio alcuni di questi.

A cura di Diego Cortese



Black Matrix


Code R


Druid: Demons of the Mind

SEGA WORLD

L'attesa non è stata vana. Sebbene **Pocket Fighter** per Saturn sia stato preceduto dalla quello per PlayStation, la versione Sega del gioco godrà di alcune aggiunte che però non sono state ancora ben chiarite. **Pocket Fighter** è compatibile con la cartuccia da 4MB che gli consentirà di vantare la stessa fluidità del coin-op e di azzerare i tempi di caricamento. E' comunque possibile giocare anche senza l'espansione di memoria. La data di uscita del gioco è prevista per il 9 luglio. Asmik ha finalmente rivelato nuovi dettagli circa il nuovo gioco per Saturn dedicato a Lupin III, la cui uscita doveva avvenire all'inizio della anno. **Lupin III: Pyramids no Kenja** consiste in un gioco d'azione poligonale nel quale impersonate il lontano parente giapponese del noto ladro gentiluomo. La famosa creazione di Monkey Punch si può muovere liberamente nel terreno di gioco schivando trappole ed evitando i continui tentativi d'arresto dell'ispettore Zenigata. Nel gioco ci saranno tutti i protagonisti del cartone compresi Daisuke Jigen e Ishikawa Goemon. Per meglio illustrare la storia sono state inserite numerose sequenze animate realizzate dal medesimo staff che ha curato i recenti special televisivi e lungometraggi animati. L'uscita di **Lupin III: Pyramids no Kenja** è prevista per luglio in Giappone. Dai responsabili dello sviluppo di **Actraiser** e **Legend of Gaia**, è in arrivo per Saturn un bizzarro gioco di guida intitolato **Code R**. Ciò che distingue questa simulazione automobilistica dalle precedenti sono gli elementi da gioco di ruolo e simulazione di appuntamenti. Il gioco presenta tre modalità differenti: Racing, Replay e Adventure. La prima vi permette di accedere direttamente alle gare, la seconda vi consente di rivedere le corse a cui avete partecipato mentre l'ultima consiste nel gioco vero e proprio. Il vostro scopo è quello di diventare piloti famosi cercando nel frattempo di conquistare più ragazze possibili. Tra una gara e un dialogo in giapponese vi sono sequenze in stile anime che vi illustreranno il progredire della storia. La sezione di guida non sembra offrire nulla di speciale, in compenso la parte simulativa interesserà sicuramente gli appassionati del genere. **Code R** verrà distribuito entro la fine dell'anno. NEC Interchannel si appresta a distribuire per Saturn un gioco di strategia fantasy intitolato **Black Matrix**. Dal punto di vista tecnico il gioco non sembra presentare grandi differenze con giochi come **Shining Force** o **The Langrisser**. Ciò che lo differenzia dai suddetti titoli è uno stile prettamente dark della storia. **Black Matrix** verrà distribuito in Giappone a partire da quest'estate. Recentemente Koei si è lanciata nella produzione di nuovi titoli destinati a togliergli il cliché di "casa specializzata in giochi di strategia storici" che molti gli attribuiscono. **Druid: Demons of the Mind** è uno di questi titoli, un RPG poligonale che vanta numerose sequenze in FMV. Lo sviluppo del gioco dovrebbe essere completato entro la metà del mese di luglio. Bandai ha in fase di realizzazione un gioco ispirato al suo simulazione di crescita portatile (leggi Tamagotchi): **Digital Monster**. Nella versione per Saturn è possibile allevare quattro mostri alla volta per poi utilizzarli contro la CPU all'interno di arene. Grazie alla sua compatibilità con il modem è possibile giocare in Internet, spedire e-mail, o scaricare nuovi mostri collegandosi al sito Bandai. **Digital Monster** sarà distribuito a partire dal mese di settembre.


Digital Monster

ESP si appresta a lanciare un sequel di **Slayer Royal** per Saturn. Rina Inverse e la sua banda ritornano sulla console Sega in una nuova versione del suddetto gioco di strategia dove è possibile regolare l'intelligenza artificiale dei propri personaggi in modo da consentirgli di combattere autonomamente. Pronto al 60%, **Slayer Royal 2** uscirà in Giappone il 27 agosto. SNK ha annunciato **Samurai Spirits Best Collection** e **Real Bout Fatal Fury Collection** per Saturn. Non è chiaro però quali titoli della serie contengano. Dato che supportano la cartuccia da 1 MB, si potrebbe supporre **Samurai Spirits 3** e **4** per la prima e **Real Bout** e **Real Bout Special** per la seconda. Entrambe le collezioni usciranno nel mese di agosto. SNK ha inoltre annunciato che in luglio terrà il suo prossimo Private Show. Nel corso della manifestazione presenterà **Neo Print 98**, **Xtreme Rally** (Hyper Neo Geo 64), **Beast Buster 2** (Sparatutto 3D con Light Gun, Hyper Neo Geo 64), **The King of Fighters '98** e l'attesa console portatile Neo Geo Pocket. Attendetevi un reportage completo al più presto.


Lupin III



RB Fatal Fury Collection

MEGA news

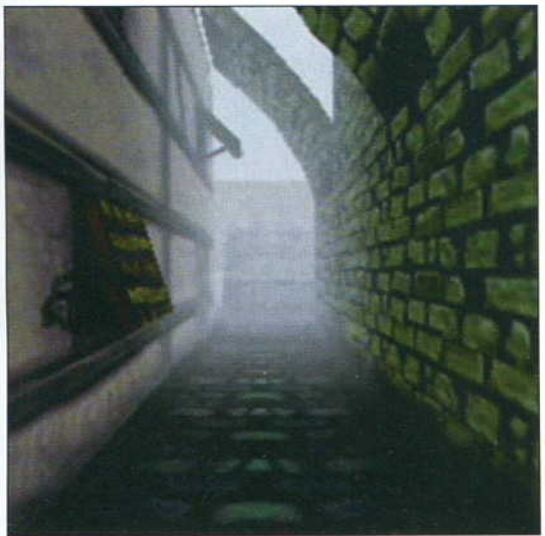
Novità Nintendo in forma ridotta questo mese per lasciar spazio al lungo reportage dedicato allo show atlantino. Vediamo quindi cosa è stato mostrato per le console Nintendo al di fuori dell'E3.

A cura di Diego Cortese

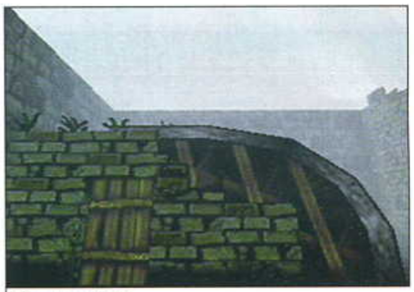


J-League Tactics Soccer


Starcraft


Shadowgate

NINTENDO WORLD


Shadowgate

Kemco ha diffuso nuove informazioni circa la sua conversione per Nintendo 64 del popolare gioco di ruolo **Shadowgate**. La nuova storia s'incentra sulla resurrezione del malvagio Warlock Lord, sconfitto da Lord Jair nello scorso episodio della saga. Impersonando il ruolo dell'halfling Del, dovete esplorare le rovine del castello di Shadowgate per scoprire i misteri che si celano dietro il tentativo di resurrezione. Secondo Kemco, **Shadowgate 64: The Trials of the Four** sarà un gioco di ruolo dalla linearità spiccatamente ridotta concentrato principalmente sull'esplorazione rispetto al combattimento. Lo staff che si occupa dello sviluppo del gioco è costituito da numerosi membri che hanno partecipato alla creazione dell'episodio precedente. **Shadowgate 64: The Trials of the Four** sarà distribuito a partire dal mese di dicembre.
Sempre da Kemco è in arrivo la conversione di **Twisted Edge Snowboarding** per Nintendo 64. Realizzato da Boss Game Studios, gli stessi di **Top Gear Rally**, questa ennesima simulazione di snowboard offre sei tracciati differenti dotati di più percorsi alternativi. I controlli sono stati descritti come particolarmente immediati e completi. E' addirittura possibile eseguire salti da più di novanta metri d'altezza. **Twisted Edge** è impeccabile anche dal punto di vista grafico presentando svariati effetti speciali, come il riflesso del sole sugli occhiali, e un sistema di gestione delle inquadrature. Numerose anche le modalità di gioco disponibili che comprendono Story Mode, Competition, Stunt, Versus e Practice. E' inoltre possibile giocare in quattro contemporaneamente mediante split screen. Distribuito da Midway, **Twisted Edge Snowboarding** sarà disponibile in America a partire da settembre. Infogrames ha recentemente annunciato di voler realizzare un gioco di calcio dedicato al fenomeno brasiliano Ronaldo. La licenza ottenuta dalla casa francese ha una durata di tre anni e riguarda PC, PlayStation e Nintendo 64. Infogrames prevede di realizzare una serie composta da cinque titoli, il primo dei quali uscirà alla fine dell'anno. Sempre calcio ma da ASCII. La casa giapponese ha infatti intenzione di distribuire quest'autunno **J-League Tactics Soccer**, un'ennesima simulazione calcistica dedicata al campionato di calcio giapponese. Come avrete forse capito dal nome del gioco, **J-League Tactics Soccer** possiede una componente fortemente manageriale. Oltre a giocare le partite, è infatti possibile gestire la propria squadra da un vero e proprio ufficio virtuale. Dovrete organizzare la vostra campagna acquisti, allenare i giocatori ed organizzare amichevoli per testare le loro abilità. Una caratteristica senza dubbio esaltante, peccato che ASCII non abbia intenzione di adattare questo gioco al mercato occidentale. Nintendo è riuscita a ottenere l'esclusiva per la conversione su console di uno dei migliori giochi di strategia in tempo reale dell'anno, **StarCraft**. Non è ancora chiaro come verrà realizzata la conversione. Nintendo ha affermato che **StarCraft 64** manterrà la modalità multigiocatore della versione per Personal Computer. Non è stato specificato però come verrà implementata. C'è chi suppone la possibilità di dotare la cartuccia di un ingresso per cavo di link oppure un modem incorporato come il gioco di scacchi giapponesi **Morita Shogi**. L'uscita di **StarCraft 64** è prevista per il prossimo anno. Un altro splendido gioco di strategia che presto apparirà su Nintendo 64 è il terzo capitolo della saga di **Ogre Battle**. Le differenze rispetto agli episodi precedenti comprendono un fondale interamente poligonale sullo stile di **Final Fantasy Tactics**, un numero maggiore di classi e l'introduzione dell'allineamento dei personaggi (buono, neutrale, malvagio). **Ogre Battle 3** verrà distribuito in Giappone quest'autunno, la versione occidentale del gioco è prevista per i primi mesi del prossimo anno. Concludiamo con Nihon Supply System che si sta attualmente occupando del sequel di **Chameleon Twist**. La nuova versione del gioco, oltre a godere di una veste grafica fortemente migliorata, è compatibile con Rumble Pack. Non è stata però conservata la modalità a quattro giocatori. **Chameleon Twist 2** verrà distribuito in Giappone a partire da quest'inverno.


Ogre Battle Free


Ogre Battle Free



Twisted Edge Snowboarding

ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA CON ARRIVI SETTIMANALI

Siete i fortunati possessori di un Nintendo 64?
Beh, aspettando Zelda vi offriamo in alternativa qualche altro titolo in uscita questa estate: giochi che abbiamo visto, giocato e filmato a maggio ad Atlanta. Chiamateci per sapere prezzi e disponibilità.



DISPONIBILE IL NUOVISSIMO GAMEBOY LIGHT

OFFERTA DA URLO!



LIRE 199.900
acquistando 3 giochi

LIRE 239.900
acquistando 2 giochi

LIRE 269.900
acquistando 1 gioco



☎ (0362) 238.148
SEREGNO (MI)

ANIMATION

AFTER SCHOOL LOVE (SEXY) (JAP)	149.900
ATELIER OF MARIE (JAP)	149.900
CLASSMATE IF (SEXY) (JAP	149.900
DOUKUKU (SEXY) (JAP)	149.900
FIND LOVE 2 (JAP)	129.900
GRADUATION-S (SEXY) (JAP)	149.900
NEON GENESIS EVANGELION (JAP)	99.900
NEON GENESIS EVANGELION 2 (JAP)	119.900
NEON GENESIS EVANGELION 3 (JAP)	149.900
REAL SOUND REGRET (JAP)	99.900
REFRAIN LOVE LIMITED EDITION (JAP)	149.900
THROBBING NIGHTMARE (JAP)	149.900
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2 (JAP)	149.900
ZERO YON CHAMP DOZZY-J (JAP)	49.900
Z-GUNDAM (JAP)	119.900

ARCADE

BOMBERMAN (USA)	79.900
BOMBERMAN FIGHT (JAP)	119.900
BUBBLE BOBBLE (USA)	99.900
HENRY'S EXPLORERS (JAP)	49.900
HOUSE OF THE DEAD	119.900
HOUSE OF THE DEAD (JAP)	99.900
HOUSE OF THE DEAD (USA)	109.900
HOUSE OF THE DEAD + GUNNER	179.900
LODE RUNNER EXTRA (JAP)	119.900
MIGHTY HITS	49.900
PINBALL GRAFFITI	49.900
PRO PINBALL	49.900
SPACE INVADERS (JAP)	49.900
TEMPEST 2000	49.900
TRUE PINBALL	49.900
VIRTUA COP (OEM) (USA)	49.900
VIRTUA COP 2 (USA)	79.900

AVVENTURA

ATLANTIS	129.900
BLAZING DRAGONS	49.900
DESIRE (SEXY) (JAP)	149.900
ENEMY ZERO	129.900
ENEMY ZERO (JAP)	99.900
EVE THE LOST ONE (JAP)	179.900
FRANKENSTEIN	79.900
RIVEN	129.900
YU-NO (SEXY) (JAP)	149.900

AZIONE

A.M.O.K. (USA)	49.900
BATMAN FOREVER (USA)	79.900
BLAM! MACHINEHEAD	49.900
BURNING RANGERS	129.900
BURNING RANGERS (JAP)	109.900
BURNING RANGERS (USA)	119.900
CRUSADER NO REMORSE	49.900
GEBOCKERS (JAP)	49.900
GUN GRIFFON 2 (JAP)	159.900
GUNBLAZE-S (SEXY) (JAP)	149.900
GUNDAM SIDESTORY 2 (JAP)	49.900
HEXEN (USA)	79.900
INCREDIBLE HULK	49.900
INCREDIBLE HULK (USA)	49.900
MAXIMUM FORCE (USA)	79.900
MECH WARRIOR 2	79.900
PANZER DRAGOON 2 (JAP)	49.900
QUAKE (USA)	99.900
RESIDENT EVIL	99.900
SOVIET STRIKE	49.900
TOMB RAIDER (USA)	79.900
VIRTUAL ON	79.900
VIRTUAL ON (JAP)	49.900

COMPILATION

3x1 GAME PACK (USA)	99.900
COLUMNS ARCADE COLLECTION (JAP)	119.900
PHANTASY STAR COLLECTION (JAP)	149.900
PUZZLE & ACTION 2 (JAP)	49.900
SEGA AGES VOL.1	99.900
SONIC JAM (USA)	79.900
STREET FIGHTER COLLECTION (JAP)	119.900
THUNDERFORCE GOLDEN PACK (JAP)	79.900
WONDER 3 ARCADE GEARS (JAP)	149.900

GUIDA

COURIER CRISIS (ITA)	99.900
CYBER SPEEDWAY	49.900
CYBER SPEEDWAY (USA)	49.900
DAYTONA USA (JAP)	49.900
DAYTONA USA (OEM) (USA)	49.900
DAYTONA USA CIRCUIT EDITION (JAP)	79.900
DRIFT KING (JAP)	79.900
F1 LIVE INFORMATION (JAP)	79.900
FORMULA KARTS	99.900
HI-OCTANE	49.900
MANX-TT (JAP)	79.900
MINI 4 WHEEL DRIVE+MODELLINO (JAP)	149.900
NASCAR 98 (USA)	79.900
RACE DRIVIN' (JAP)	49.900
SCORCHER (USA)	49.900
SEGA RALLY (USA)	49.900
SEGA TOURING CAR (JAP)	99.900
SONIC R (JAP)	79.900
STREET RACER	49.900
VIRTUA RACING	49.900
WANGAN DEAD HEAT PLUS (SEXY) (JAP)	79.900
WIPEOUT	49.900
WIPEOUT 2097	99.900

PICCHIADURO

BATTLE MONSTERS	49.900
DARK LEGEND (JAP)	49.900
DEAD OR ALIVE (JAP)	149.900
DRAGON BALL-Z 2 LEGEND (JAP)	99.900
D-XHIRD (JAP)	99.900
FATAL FURY 3 (JAP)	99.900
FIGHTER HISTORY (JAP)	79.900
FIGHTER HISTORY + RAM (JAP)	119.900
FIGHTERS MEGAMIX (JAP)	79.900
FIGHTING VIPERS (JAP)	49.900
FIGHTING VIPERS (USA)	49.900
GALAXY FIGHT (JAP)	49.900
GOLDEN AXE THE DUEL	79.900
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP)	49.900
KING OF FIGHTERS 95 + RAM (JAP)	79.900
KING OF FIGHTERS 97 (JAP)	149.900
LAST BRONX (JAP)	79.900
LAST BRONX (USA)	79.900
MARVEL SUPER HEROES (JAP)	119.900
REAL 'BOUT SPECIAL + RAM (JAP)	179.900
STEELDOM (JAP)	49.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 (USA)	79.900
ULTRAMAN + RAM (JAP)	99.900
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	149.900
VAMPIRE SAVIOR + RAM (JAP)	179.900
VIRTUA FIGHTER (JAP)	49.900
VIRTUA FIGHTER 2 (OEM) (USA)	49.900
VIRTUA FIGHTER KIDS (JAP)	49.900
WAKU WAKU 7 + RAM (JAP)	149.900
WORLD HEROES PERFECT (JAP)	99.900
XMEN VS. STREET FIGHTER+RAM (JAP)	179.900

PLATFORM

ASTAL (JAP)	49.900
BUG! (USA)	49.900
BUG! TOO (USA)	79.900
CHRISTMAS NIGHTS (JAP)	49.900
COTTON 2 (JAP)	149.900
CROC (USA)	79.900
EARTHWORM JIM 2 (USA)	79.900
GEX	79.900
MR.BONES (USA)	49.900
NIGHTS	79.900
NIGHTS (JAP)	49.900
NIGHTS (USA)	79.900
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)	149.900
TRASH-IT	79.900
WHIZZ	79.900

PUZZLE

BAKU BAKU ANIMALS (USA)	99.900
BREAK THRU! (JAP)	79.900
BUST-A-MOVE 3 (USA)	99.900
CUBE BATTLER (JAP)	99.900
GUSSUN OYOYO 2 (JAP)	79.900
IDOL MAHJONG FINAL ROMANCE 4 (JAP)	159.900
PUZZLE BOBBLE 3 (JAP)	79.900
SAKURA WAR COLUMNS (JAP)	79.900
TETRIS PLUS (JAP)	99.900
TETRIS-S (JAP)	99.900
TOKIMEKI MEMORIAL TAISEN (JAP)	99.900

SIMULAZIONE

GHEN WAR (USA)	49.900
INDEPENDENCE DAY (USA)	79.900
MAGIC CARPET	49.900
SKY TARGET	79.900
SKY TARGET (JAP)	49.900

SPARATUTTO

BATTLE GAREGGA (JAP)	119.900
BLAST WIND (JAP)	79.900
CHAOS CONTROL	49.900
CHAOS CONTROL (JAP)	49.900
CYBERIA	49.900
DARIUS 2	49.900
DARKLIGHT CONFLICT (ITA)	49.900
DARKLIGHT CONFLICT (USA)	49.900
IN THE HUNT	49.900
KRAZY IVAN	79.900
LAYER SECTION 2 (JAP)	99.900
LEYNOS 2 (JAP)	79.900
MACROSS SUPER DIMENSION (JAP)	119.900
METAL SLUG + RAM (JAP)	179.900
SALAMANDER DELUXE PACK PLUS (JAP)	79.900
SHOCKWAVE ASSAULT	49.900
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	49.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STEAMGEAR MASH (JAP)	49.900
STELLAR ASSAULT (JAP)	149.900
THUNDERFORCE 5 (JAP)	149.900

SPORTIVI

BASE LOADED (USA)	49.900
BLAZING TORNADO (JAP)	49.900
CENTER RING BOXING (USA)	49.900
EURO 96	49.900
FUNKY HEAD BOXERS (JAP)	49.900
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	49.900
J.LEAGUE PERFECT STRIKER (JAP)	119.900
K-1 FIGHTING ILLUSION SHOW (JAP)	79.900
MINNESOTA FATS POOL (USA)	79.900
NBA ACTION 98 (USA)	79.900
NBA LIVE 98	79.900
NHL 97	49.900
NHL 98	79.900
NHL ALL-STAR HOCKEY	49.900
NHL ALL-STAR HOCKEY (USA)	49.900
NHL POWERPLAY	49.900
PRO WRESTLING FEAT.VIRTUA (JAP)	129.900
STEEP SLOPE SLIDER (USA)	129.900
VOICE IDOL MANIACS POOL (JAP)	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (ITA)	129.900
WORLDWIDE SOCCER 98	99.900
WWF IN YOUR HOUSE	49.900
ZAP! SNOWBOARDING TRIX (JAP)	79.900

STRATEGIA

ALBERT ODYSSEY (USA)	129.900
BATTLESTATIONS	49.900
DARK SAVIOUR (USA)	99.900
DRAGON FORCE 2 (JAP)	149.900
EL-HAZARD (JAP)	99.900
GRANDIA (JAP)	149.900
LANGRISSER 4 SPECIAL EDITION (JAP)	149.900
MAGIC SCHOOL LUNARI (JAP)	99.900
MASS DESTRUCTION (USA)	79.900
MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S (JAP)	149.900
MOMOTARO DOUCHUKI (JAP)	149.900
PANZER DRAGOON SAGA	129.900
PANZER DRAGOON SAGA (USA)	119.900
PRINCESS CROWN (JAP)	149.900
SAKURA WAR 2 (JAP)	149.900
SAMURAI SHOWDOWN RPG (JAP)	119.900
SHINING FORCE 3 SCENERY 1	129.900
SHINING FORCE 3 SCENERY 2 (JAP)	149.900
SHINING THE HOLYARK (USA)	129.900
SOLDNERSCHILD (JAP)	149.900
SUPER ROBOT WARS-F (JAP)	119.900
THE HORDE (USA)	49.900
WAKUWAKU PUYOPUYO DUNGEON (JAP)	149.900
WARCRAFT 2 (ITA)	79.900
YUNA 3 LIGHTNING ANGEL (JAP)	99.900
Z	119.900

HARDWARE

CONSOLE EURO PAL	279.900
ACTION REPLAY 4-IN-1	79.900
ACTION REPLAY 5-IN-1	119.900
ADATTATORE UNIVERSALE	39.900
CAVO A/V (BULK)	19.900
CAVO LINK (BULK)	29.900
CAVO SCART/RGB	29.900
CAVO S-VHS	49.900
CLEANING KIT SEGA (USA)	39.900
JOYPAD 3D SEGA	69.900
JOYPAD ASCII GRIP-X	69.900
JOYPAD SEGA	49.900
JOYPAD SEGA COLOR	49.900
JOYPAD SS-03	39.900
JOYPAD ST-4	39.900
JOYSTICK MISSION STICK	99.900
JOYSTICK VIRTUA STICK 2	99.900
JOYSTICK VIRTUA STICK PRO	199.900
MEMORY CARD 8MB SEGA	79.900
MODULATORE PAL	49.900
MOUSE SHUTTLE SEGA	69.900
MULTITAP SEGA	99.900
PAL CONVERTER (NTSC)	49.900
PISTOLA 3-IN-1 LASER GAME	79.900
PISTOLA AVENGER	49.900
PISTOLA HORNED OWL	49.900
PROLUNGA JOYPAD	19.900
VOLANTE BLAZE XCELLERATOR	139.900
VOLANTE SEGA	99.900



ABBIAMO IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO SATURN IN ITALIA!

MEGA speciale E3 98

Meno male che ci sono gli Stati Uniti. Nell'afosa città' di Atlanta le quattro giornate (27-30 Maggio) dell'edizione 98 dell'E3 hanno confermato che il marchio Nintendo è ancora ben assestato nell'immaginario collettivo americano: rispetto alla penuria di titoli registrata all'ultimo Tokyo Game Show, la fiera atlantina ha fatto sfoggio di una notevole quantità di novità, che hanno riguardato in prima persona persino terze parti europee che sembravano ormai destinate a snobbare ad infinitum il Nintendo 64 e i suoi fratellini. Che il summit di Roma sia servito a qualcosa? Sembrerebbe di sì... Inutile però nascondersi dietro a un dito: la stragrande maggioranza di titoli presentati all'E3 erano destinati a PC e Playstation, ma è stato comunque interessante notare come a queste versioni si affiancassero in svariati casi le corrispondenti per Nintendo 64. Ma Sega ha fatto di peggio: vicino al suo ridottissimo stand Saturn, ha piazzato un intero stand dedicato a giochilli PC (tipo Forsaken o Tomb Raider III) basati su tecnologia PC Power VR2 da qualche milione di poligoni al secondo. Sì, non c'era proprio scritto Dreamcast, ma il primo avamposto americano del nuovo mostro a 128-bit è stato installato...

A Cura di Paolo Cardillo

Tokyo addio (non so come si scrive addio in giapponese, per cui lo lascio in italiano). Tra una canzone di Master P e... sempre la stessa di Master P, le radio atlantine avevano il tempo di annunciare il mega-appuntamento videoludico che, per chi non lo sapesse, è una delle dieci fiere più importanti del mondo. La mia sensazione è che più che di trattarsi di un Mega-appuntamento, potesse trattarsi di un Super-appuntamento, nel senso che ci sarebbe stato molto più inchiostro da versare per Playstation che non per Nintendo 64, con l'incognita Dreamcast che invece di caricarmi mi creava una sorta di stato di attesa catalettico: sarà per il nome? Poi, all'improvviso, Miyamoto. "Shiromegurokawasakotets usantakedoripponjihiganatad esu...". Stavo già salendo sul palco a prenderlo a sberle, laggiù in un Hyatt Regency Hotel durante la presentazione Nintendo pre-fiera, quando Howard Lincoln ha tradotto tutto (avevano già preparato tutto, non dico tanto, ma almeno sei mesi prima) e ha dato il via al filmato di **Zelda**. Lì mi sono un po' scosso. Poi sono partiti i filmati dei giochi Rare: **Perfect Dark**, **Jet Force Gemini**, **Banjo-Kazooie**, **Conker 64**, il che mi ha fatto capire che i prossimi grandi giochi per N64 non saranno giochi di guida. Poi si sono succeduti titoli di terze parti uno dietro l'altro, al che ero in fibrillazione ventricolare, e alla fine quello che temevo: i Pocket Monsters, per l'ancor più temuto Gameboy. Ma porc... ma perché non se li ficcano dove dico io? Non se li ficcano anzi, se li filano di brutto! Sempre alla presentazione pre-fiera sembrava che avessero inserito un bio-CD con il pensiero di Yamauchi in una fessura della nuca di Howard Lincoln: "Il concetto di scambio di dati", "Il nostro cartone animato di successo", "Contiamo di vendere 2.5 milioni di pezzi" e via così. L'unico neo della presentazione Nintendo. Per il resto, passare dai Pocket Monsters al Gameboy e dal Gameboy al Gameboy Color è stato un attimo. Volete sapere com'è il Gameboy Color? E' come l'espansione Super Gameboy per il Super Nes, solo portatile. Sì, con qualche differenza nelle specifiche, ma l'impressione che fa è quella. Il 64DD? Non se ne parla fino al 99 e comunque Lincoln ha ammesso che hanno ben poco di pronto per questa fantomatica espansione... Ma Pockemon, GB Color e 64DD non sono riusciti a levarmi l'impressione che per Nintendo 64 sarebbe stato un buon E3 quest'anno... vero cara vecchia Sega? Quasi me la stavo dimenticando, un po' come Sega (e il mondo) si sta rapidamente dimenticando l'esperienza-Saturn, gettandosi a capofitto nel progetto Dreamcast (a proposito, provate a dare un'occhiatina a pag. 32). Alla presentazione semi-privata di SErvice GAmes, ecco partire un filmato di uno sparatutto 3D targato Argonaut, proprio quelli che avevano realizzato il chip SFX per Nintendo! La sala ammutolisce: abbiamo avuto all'unisono la reazione che ha avuto Steven Spielberg quando Industrial Light & Magic gli ha mostrato un demo di un dinosauro animato in computergrafica per la prima volta. Texture mapping, trasparenze, esplosioni, realismo, fluidità, tutto all'ennesima potenza, con tanti saluti alla Playstation e ai PC accelerati con costi che risolverebbero il problema della fame nel mondo. Ma come tutti sappiamo, il problema del successo di una console risiede nella distribuzione e nel marketing. Peccato che poco dopo il filmato Sega abbia annunciato un budget di 500 milioni di dollari di spese globali tra produzione e marketing! Come dicevo, abbiamo avuto tutti la reazione di Spielberg: abbiamo messo mano al portafoglio... per cercare la scheda telefonica che ci consentiva di annunciare al mondo che la nuova console Sega sembrava un attimo una figata! Non per rompervi ancora le palle, ma non sarebbe meglio che deste un'occhiata a pag 32? Vabbé, io ve l'ho detto... vai con lo speciale!

nintendo

Strepitoso **Zelda**. Da dove possiamo cominciare? Giocarci per un po' durante la fiera di Atlanta è stato quasi un insulto: per apprezzare a fondo questa cartuccia da 256 megabit (il massimo raggiunto sinora su N64) ci vuole molto più di un semplice playtest a una fiera. Quello che comunque colpisce immediatamente è la varietà insita nel gioco in tutti i suoi aspetti: gli scontri con i nemici in soggettiva, le esplorazioni con telecamera "intelligente" o con inquadratura fissa alla **Resident Evil**, le possibilità di usare vari mezzi di trasporto (tra cui il famoso cavallo), la possibilità di viaggiare nel tempo per il protagonista Link, che secondo lo scorrere del tempo in un senso o nell'altro ringiovanisce o acquista un aspetto più maturo, e via così... Incredibili alcuni boss di fine livello: ster-mi-na-ti, a tutto vantaggio della spettacolosità, per altro quasi sempre presente per quello che abbiamo potuto vedere. **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** (data di uscita: 23 novembre) era sicuramente il titolo Nintendo di punta alla fiera atlantina. Passiamo al reparto Rare: ormai completo, **Banjo-Kazooie** acchiappa soprattutto per la qualità della grafica incredibilmente dettagliata, ricca di tocchi di classe e molto profonda all'orizzonte. Divertentissime le trasformazioni in varie specie animali dei due protagonisti, che avranno a che fare con una serie di puzzle che metteranno alla prova l'intuizione di chi gioca. In pratica, una versione molto più evoluta di **Super Mario 64** sia sul fronte tecnico che su quello strutturale. Sè è per questo, **Twelve Tales: Conker 64** sembra già l'evoluzione di **Banjo-Kazoole**. Oltre ad assomigliargli parecchio, **Conker 64** ci mette in più dei personaggi che reagiscono visibilmente rispetto agli ambienti e alle situazioni in cui si trovano e tutta una serie di



Banjo-Kazooie

opzioni inedite per un platform/arcade/adventure. Si può scegliere se giocare come Conker lo scoiattolo, e il gioco sarà piùarcade, oppure come Berri, un animale non ben identificato, e in questo caso il gioco sarà più strategico: Berri dovrà infatti istruire un mostriciattolo su come combattere, come recuperare energia e ogni tanto sfamarlo. Giocando in due contemporaneamente si dà vita a una partita cooperativa in split-screen, mentre in quattro innescherete una furiosa battaglia con una presenza nemica che può arrivare sino a 30 unità simultaneamente su schermo senza rallentamenti. Almeno così assicura Rare. Nonostante tutto questo, **B-J** e **Conker 64** sembrano davvero dei giochi simili. Ma arriviamo alle sorprese dei mitici sviluppatori del Regno Unito: **Perfect Dark** e **Jet Force Gemini**. Vi ricordate quando si vociferava di un seguito di **GoldenEye** in fase di sviluppo? E' **Perfect Dark**, ma non è il seguito del gioco di Mr. Bond. Utilizza lo stesso motore in una versione potenziata ma è ambientato nel 2023 e vi vede nei panni di Joanna Dark (ahahah...), una spia al femminile, nella vostra incursione alla base della DataDyne Corporation. Lo scopo? Salvare alcuni alieni tenuti in ostaggio presso la DataDyne, a costo di mandare a ferro e fuoco tutto. Quando parliamo di alieni, intendiamo i "veri" alieni, i Grigi di X-Files tanto per intenderci: un altro degli scenari di **Perfect Dark** sarà per l'appunto un UFO precipitato nel Pacifico. Il gioco terrà conto di parametri di intelligenza artificiale come il morale, la simulazione della paura, l'identificazione del nemico, che causeranno diverse reazioni negli antagonisti della nostra eroina. Da quello che abbiamo visto, il gioco è dotato di straordinaria grafica e atmosfera, e consente partite in simultanea in quattro. **Jet Force Gemini** ha semplicemente il paesaggio 3D con i più spettacolari effetti registrati su Nintendo 64. Provate a dare un'occhiata alle foto e ve ne renderete conto. Gli effetti di trasparenza, illuminazione e sfumatura sono assolutamente fantastici, a conferma che Rare è il team di sviluppo a cui tutti devono guardare prima di produrre un gioco in 3D per N64 (simulatori di guida a parte). **JFC** è comunque ancora nelle prime fasi di sviluppo. Nel gioco si può alternare la conduzione di tre personaggi, Juno, Vela e Lupus (un cane), "swappando" in qualsiasi momento. L'ambientazione è molto più ironica di quella di **Perfect Dark** e decisamente di genere più fantasioso, almeno a giudicare dagli assurdi e giganteschi insettoidi che si incontrano durante il gioco. Ancora una volta Rare ha cercato di sviluppare un'intelligenza artificiale complessa per le reazioni dei nemici. Previsto un modo cooperativo a due giocatori e un Deathmatch tutti-contro-tutti a quattro giocatori. E il vociferato **Donkey Kong 64**? Non se ne è vista nemmeno l'ombra... E arriviamo al capitolo **F-Zero X**. I 60 frame al secondo ci stanno tutti e anche i trenta mezzi contemporaneamente su schermo: la velocità e fluidità sono fantastiche, anche quando si gioca in quattro, e la concentrazione di mezzi su schermo lo rende decisamente spettacolare. Altra conferma dall'E3: il paesaggio è quasi inesistente. Ora i casi sono due: potete stare a chiedervi come sia possibile che l'ultima macchina uscita a 64-bit non riesce a partorire un gioco di guida veloce e spettacolare quando ci riesce una macchina della generazione precedente (e avreste ragione), oppure potete ricordare a voi stessi che la giocabilità alla fine conta più della grafica (e avreste ragione anche in questo caso). Non sappiamo cosa dirvi, fatto sta che in questa nuova versione di **F-Zero** scoprirete cinque scenari con sei percorsi ciascuno, una trentina di piloti con i relativi mezzi dotati di specifici pregi e difetti, e cinque modalità di gioco (GP Race, Time Attack, VS Battle, Death e Practice). Fuori il 31 Agosto. **Cruis'n World** è l'opposto di **F-Zero X**: la caratterizzazione dei paesaggi c'è (Piazza Rossa a Mosca, Muraglia Cinese, Torre Eiffel) ma non giurerei sulla giocabilità, esageratamente arcade proprio come in sala giochi. In ogni caso, che ne dite di una trentina di percorsi (14 in più rispetto alla versione da bar, giura Nintendo) e una modalità a quattro giocatori? Presentato anche **Waialae Country Club**, praticamente una versione ambientata alle Hawaii (per il famoso Hawaiian Open) della simulazione di golf **Augusta 98** di Seta. Il paesaggio è decisamente spettacolare: se amate questo tipo di simulazioni, può fare al caso vostro. Ultima menzione per **Lode Runner 64**, nuova versione del classicissimo rompicapo d'azione di Broderbund ora rilanciato da Big Bang Entertainment e presente allo stand Nintendo ma senza alcuna conferma ufficiale sulla sua distribuzione. Ti credo: era il gioco più brutto della fiera...
Capitolo Gameboy: qui i famigerati **Pocket Monsters**, o **Pokemon** se preferite, la fanno da padrone. Sbarcheranno in America a Settembre in tutte le loro incarnazioni: si parte con la serie televisiva il 7, si prosegue con il gioco per Gameboy il 28 e si finisce con Pokemon Pikachu, praticamente il Tamagotchi Nintendo che riesce a registrare la distanza che uno percorre a piedi, diventando più amichevole se questa aumenta. Mah! Nella sua versione per GB, **Pokemon** assume le caratteristiche di un simil-RPG: bisogna allenare il proprio mostrillo e farlo combattere con altre abiezioni dalle tinte teneroidi tipicamente manga. I mostri sconfitti entrano a far parte della propria collezione (il massimo ragiungibile è 150). Tramite il cavo di link (ed è questo che ha fatto vendere 8 milioni di pezzi in Giappone) due giocatori possono effettuare scambi di nemici collezionati e far combattere i loro mostri in una disfida da tipico gioco di ruolo, con tutta una serie di parametri sul

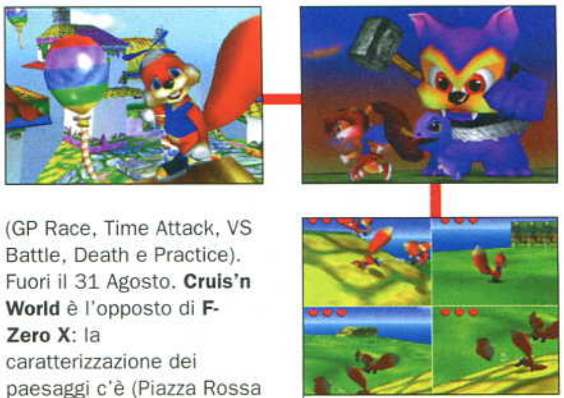


Jet Force Gemini



F-Zero X





Conker 64



Cruis'n World



groppone di ogni Pokemon. Ri-Mah! Stranamente, alla presentazione Nintendo nessuno ha fatto cenno alle prossime versioni per Nintendo 64. Titoli Gameboy in preparazione: **Conker's Pocket Tales** (action RPG), **Pocket Bomberman** (nuovo capitolo del bombarolo più famoso dei videogiochi), **Duck Tales** (nuovo platform della saga dei paperi), **Smurf** (l'avventura dei Puffi!) e **Snoopy's Magic Show** (azione). Il 23 Novembre ecco la novità delle novità miniaturizzate: il Gameboy Color. E' confermato che visualizzerà 10, 32 o 56 colori da una palette di .32.000 e il prezzo è $79.95, poco meno di 150.000 lire. Già prevista la possibilità di connessione con N64. E' compatibile coi giochi del vecchio Gameboy, ma sembra che li colorizzerà molto di più del Super Gameboy con la sua palette a 4 colori. In ogni caso, i prossimi dieci giochi per Gameboy incorporeranno la possibilità di essere "cromatizzati" in full-color sul GB Color (cioè molto meglio che sul Super Gameboy). A parte Nintendo, varie case sembrano interessate al progetto, soprattutto Kemco, che ha annunciato un gioco di **Bugs Bunny**, **Top Gear** e **Shadowgate**. Altre voci di corridoio: **Turok 2**, **NBA Jam 99**, **Spawn**. Riuscirà a vendere 60 milioni di unità nei prossimi dieci anni come il suo predecessore? Se ci fanno vedere i giochi magari riusciamo ad allestire un minimo di risposta...

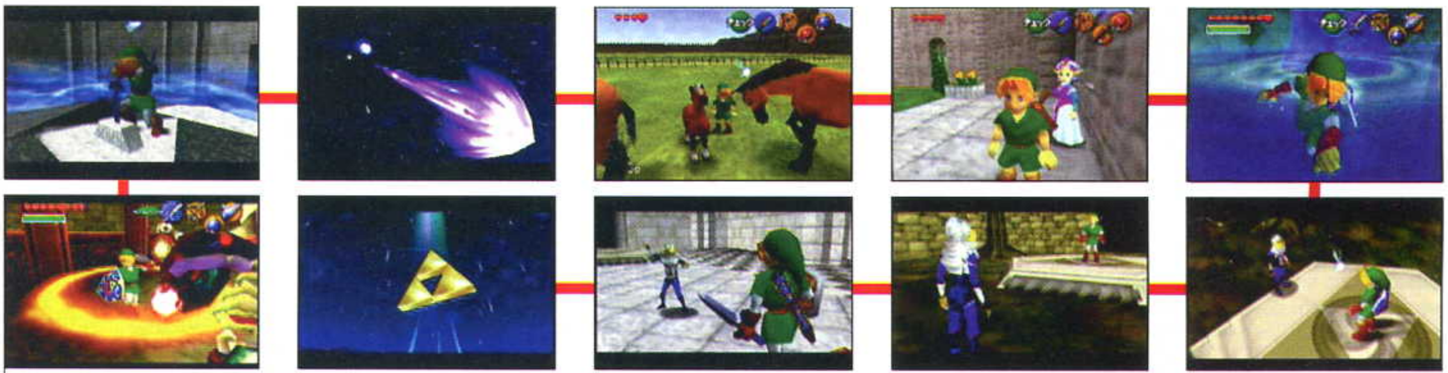








Perfect Dark



Zelda

sega acclaim

Vi sembrerà strano ma non c'è molto da dire: la presentazione del Dreamcast ha offerto poco più di un filmato, quello di Argonaut che abbiamo già citato, e in fiera c'era un esaltato che, microfono alla mano, urlava a squarciagola la bellezza dei giochi basati su tecnologia Power VR2: infatti sugli schermoni allestiti nello stand targato Nec-Sega in cui si trovava il tizio si succedevano kolossal in 3D per PC. Le nostre speranze di vedere uno **Scud Race** o un **Virtua Fighter 3** sono andate deluse. In compenso, probabilmente per alimentare l'hype del Dreamcast, Sega aveva creato uno spazio per i suoi nuovi coin-op: **Sega Rally 2** (grande, ma lo credevamo più spettacolare), **Harley Davidson & LA Riders** (galattico!), **Dynamite Cop** e **Get Bass** con la sua canna da pesca con force-feedback. Poco più in là, ecco le versioni semi-complete per PC proprio di alcuni tra questi coin-op, **Sega Rally 2** su tutti. Ora, se consideriamo che il Dreamcast è una sorta di PC superaccessoriato a basso costo, mi sa proprio che ne vedrete delle belle, soprattutto se passate a pag. 32, laddove inizia il nostro specialone sul nuovo mostro Sega! A parlare di Saturn ci vengono gli anelli alla testa. L'avete voluto voi: i titoli presentati erano ehm... **Panzer Dragoon Saga**, er... **House of the Dead**, um... **Shining Force III** e ugh...**Burning Rangers**. Uno straccio di filmato di **Deep Fear**? Manco a parlarne...



Turok 2 spacca di brutto. Dopo la fiera, i rappresentanti di Acclaim ci hanno sollevato di peso e portati a Austin, Texas nella sede di Iguana West, per farci sapere tutto sul seguito dello sparatutto di Cro-Magnon. Quello che abbiamo visto ci ha lasciato di stucco: effetti di luce e trasparenze, intelligenza artificiale dei nemici, grandezza dei livelli, esplosioni, tutto è stato elevato a infinito rispetto al primo titolo della saga. Esempio: Turok è braccato da una plotoncino di sauri, scappa, incontra una pozza d'acqua, pensa di essere al sicuro, e invece i sauri si tuffano e continuano a inseguirlo nuotando! Allora Turok che fa? Spara, porca miseria, e per ogni parte del corpo che viene colpita si vede una diversa reazione del nemico! Bellissimo. A proposito, alla fine della sequenza il tamarro di Neanderthal è stato smembrato da tutti gli altri discendenti della zanzara... o qualcosa del genere. Per aumentare le vostre capacità offensive Iguana ha pensato bene di inserire anche una modalità "cecchino" che vi consente di zoomare il vostro bersaglio e colpirlo con precisione in mezzo alle orecchie! Questa nuova opportunità vi consentirà di apprezzare ancora di più le incredibili animazioni e il livello di dettaglio dei personaggi di **Turok 2**. La cosa incredibile è che gli Iguana ci hanno rivelato di non aver fatto alcun uso di tecniche di motion capture: hanno creato tutto dal nulla e con che risultati! Anche la



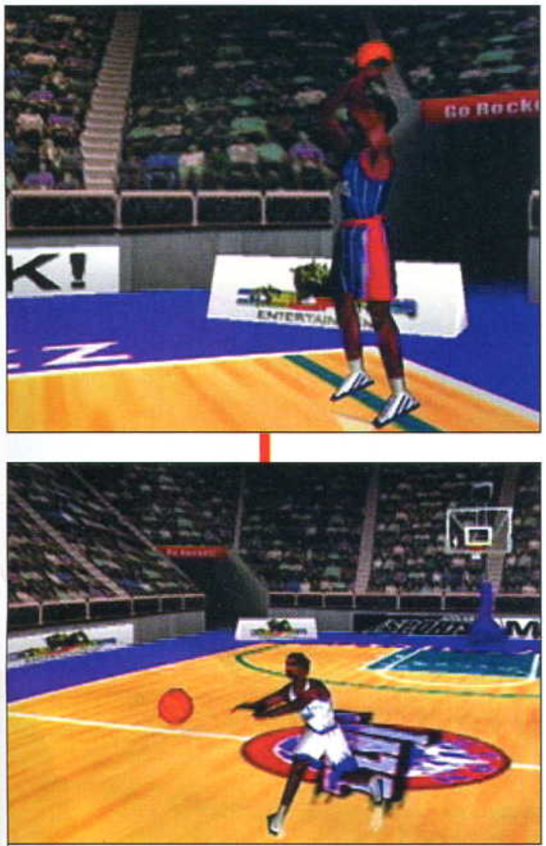


Quarterback Club 99



Recking Balls


Recking Balls


NBA Jam 99


Shadowman

precisione dei colpi ora è a uno stadio molto più avanzato: abbiamo visto proiettili attraversare piccoli pertugi e finire nelle carni di bestioni sicuri di essere al riparo dietro a un muro. Nel caso lo scontro sia in campo aperto, invece sono cavoli vostri: i nemici di **Turok 2** hanno imparato a schivare i vostri colpi con abilità ed è consigliabile essere dotati di un bel po' di munizioni per scamparla. Confermate le opzioni che vi avevamo anticipato nell'intervista dello scorso numero, soprattutto quella a quattro giocatori con tre diverse modalità. Per quello che riguarda gli scenari, terrificanti quelli ispirati allo stile gigeriano di Alien a bordo dell'astronave aliena in cui si trova il nemico supremo, il Primagen. Le foto di **T2** che vedete vi mostrano per la prima volta i nuovi scenari del gioco! L'uscita è prevista per Settembre. Per la serie "giocabilità allo stato puro", ci è stato mostrato **Iggy's Recking Balls**, praticamente una versione 3D del vecchio **Uniracers/Unirally** per Super Nes. Si tratta di guidare degli sferoidi, ognuno dotato di una buffissima caratterizzazione, in delle montagne russe contorte all'inverosimile. Lo scopo? Arrivare al traguardo prima degli altri sfruttando salti, turbo-boost, ganci, armi etc. Inutile dire che si può giocare in quattro contemporaneamente, e lì il gioco raggiunge il culmine del divertimento. Uscita imminente. Tratto da un fumetto della divisione Acclaim Comics, **Shadow Man** è uno sparatutto 3D dalle forti tinte horror in cui potrete fare piazza pulita di serial killer non-morti (così Acclaim vi evita ogni senso di colpa) e altre abiezioni umane o pseudo-umane. Decisamente atmosferiche le tetre ambientazioni: fuori in autunno. Notevoli i miglioramenti per **Extreme G-2** rispetto al predecessore: l'effetto nebbia è stato considerevolmente ridimensionato e tutto scorre come minimo al doppio! Le altre caratteristiche: 16 veicoli tutti nuovi, 12 scenari X 3 percorsi=36 piste! Uscita prevista: Novembre. **NFL Quarterback Club 99** è ancora più spettacoloso del predecessore: nella sua consueta veste in alta risoluzione (640X480), **NFLQBC 99** è stata la scusa per ospitare il quarterback Brett Favre (3 volte miglior giocatore NFL) allo stand di Acclaim e farlo esplodere di gente! Nel gioco c'è dentro di tutto: azioni storiche degli ultimi Super Bowl, una visuale in soggettiva dal caschetto e persino delle squadre di giocatori europei. Incredibili cambiamenti nella saga di **NBA Jam**: il nuovo **NBA Jam 99** ha perso l'impostazione totalmente arcade che aveva fatto la fortuna della serie ed è diventato un "serissimo" gioco di basket. Le caratteristiche parlano chiaro: c'è tutto il roster NBA 98-99, si gioca in cinque contro cinque, un campionato NBA intero da disputare, e tutte le facce sono quelle dei giocatori veri, comprese le spettacolose schiacciate. Non c'è che dire, un bel cambiamento, e forse il primo gioco decente di basket per N64.


Recking Balls


Shadowman

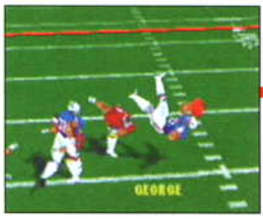


Quarterback Club 99


Turok 2

midway

Rush 2 è il seguito del divertentissimo **San Francisco Rush**, ma stavolta propone un vero e proprio tour sulle highway degli Stati Uniti. Vi beccherete Manhattan, Seattle, Alcatraz (il percorso segreto del primo gioco), le Hawaii, LA e altri quattro scenari coperti dal più stretto riserbo. Il gioco è tutto scorciatoie e salti e anche graficamente non è che si distacchi granché dal predecessore... La vera sorpresa era costituita dal mitico **Micro Machines V3** (sviluppato da Codemasters), che sembra la versione Playstation ma con due aggiunte: le piste invase dal latte e, immancabilmente, la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Niente rallentamenti e giocabilità alle stelle! Essendo tratto di peso dal coin-op, **NFL Blitz** è un gioco di football americano dallo stile arcade, veloce e semplice da controllare. In ogni caso Midway conta di inserire un Tournament Mode e un editor di giocatori. Non che la grafica sia pazzesca (soprattutto rispetto a **QBC 99** di Acclaim) ma l'immediatezza potrebbe giocare a suo favore. Inoltre, Midway ha rivelato che sta preparando un gioco di guida alla **Gran Turismo** chiamato **GT World Tour**, programmato da Boss Game Studio. Dovrebbe includere 10 percorsi e 15 diverse macchine della categoria Gran Turismo ma non vedrà la luce prima del '99. Soltanto annunciato **Gex 2**, senza alcun ragguaglio.







NFL Blitz







Rush 2

ubisoft



All Star Tennis '99

Mostrato purtroppo solo in versione PC (a cui si riferiscono le nostre foto) **Rayman 2** ha sposato il 3D per offrire degli scenari altamente evocativi e una rinnovata quantità di azioni eseguibili dal fortunato personaggio di Ubisoft: può persino volare! **Tonic Trouble** (altro platform 3D) rivaleggia decisamente col precedente per la simpatia del personaggio e l'assurdità delle ambientazioni. Entrambi propongono scenari 3D assolutamente esilaranti. Programmato da Argonaut, anche **Buck Bumble** si allinea alla "tenerosità" dei precedenti con la struttura però di uno sparatutto 3D. Guidate infatti un'ape corazzata massacrando (nello stile "bucolico" a cui ci ha abituato Ubi) vespe assassine e altri fastidiosi insetti. Visto solo in versione PC ma previsto anche per N64, **Hype - The Time Quest** somiglia pericolosamente a **Zelda** ma potrebbe essere anche meglio! I protagonisti di questo gioco di ruolo sono nientemeno che i mitologici Playmobil! Molto apprezzato **S.C.A.R.S.**, la risposta Ubi a **Mario Kart 64** o giù di lì: la corsa è distruttiva e i mezzi belli cattivi, tutti quanti comunque rappresentano degli animali (S.C.A.R.S.=Super Computer Animal Racing Simulation). Finalmente un gioco di tennis per N64! Si tratta di **All Star Tennis '99**: svariati tornei internazionali e sfruttamento intensivo dei tasti del pad sono alcune delle sue caratteristiche. Notevole l'attenzione per lo stile di ciascun tennista.



S.C.A.R.S.





Tonic Trouble



Rayman 2

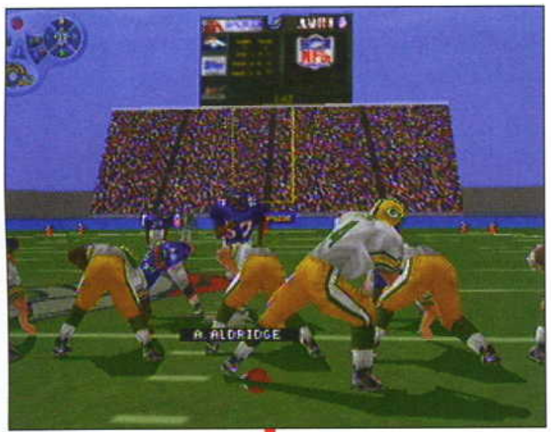


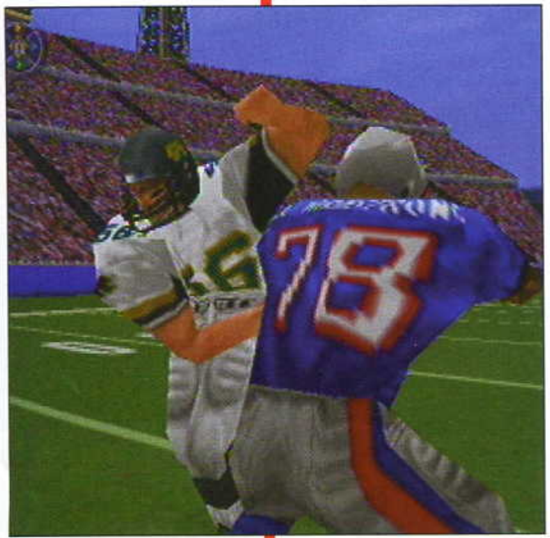
Buck Bumble



Hype

electronic arts







Madden 99



Nascar 99

In diretta dall'arena sportiva di Electronic Arts ecco a voi: **Madden NFL 99**, con utilizzo dei tasti ridotto all'osso per facilitare il gioco ai meno esperti (addirittura si parla di one-button interface!), oltre 100 squadre passate presenti, grafica in alta risoluzione, editor di giocatori e tattiche; **NHL 99**, che non era presente in formato giocabile ma che promette... tutti gli aggiornamenti che vi aspettate, compresa un comportamento ancora più realistico delle traiettorie del puck. Si tratta comunque dell'esordio della serie sul Nintendo 64 e va trattato con tutti gli onori; **NBA Live 99**, altro esordio su N64 per questa saga targata EA Sports. Anche qui roster aggiornatissimi, 350 giocatori che hanno la stessa faccia di quelli reali, trilioni di tattiche e un complesso editor di cestisti; **Nascar 99**, un gioco di corsa per N64! Con 31 veri piloti della categoria, e tutti quanti contemporaneamente sullo schermo (cos'è, il rivale diretto di **F-Zero X**?). Inclusa la possibilità di gioco in quattro contemporaneamente.



Nascar 99



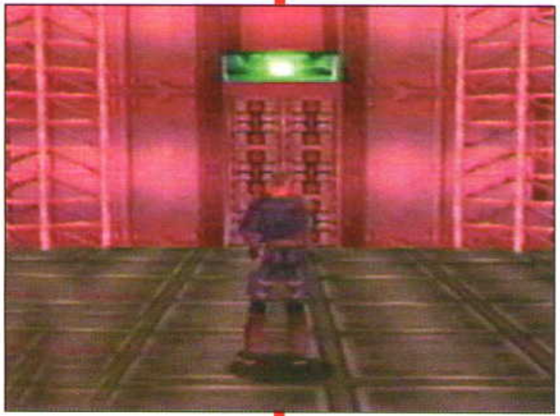




NBA Live 99

konami









Hybrid Heaven

Una parola di conforto per tutti i fedeli di **International Superstar Soccer 98**: se la versione giapponese su questo numero si becca 95 di globale, lo stesso punteggio meriterebbe la versione USA (e quindi europea) vista alla fiera atlantina. L'unica differenza risiede nei nomi inventati dei calciatori, per il resto la giocabilità è identica. Finalmente **Castlevania**: se ne è visto poco ma quel poco è bastato a inquadrare ambientazioni poligonali dettagliate e fluide (30 fps). Si potrà scegliere tra quattro personaggi differenti all'inizio del gioco: Schneider Belmont (con la sua mitica frusta), Cornell Reinhardt (trasformazione in uomo-lupo!), Carrie Eastfield (specialista in incantesimi) e Kola (usa una motosega!). **Hybrid Heaven** è stato mostrato solo in forma di filmato: le animazioni fanno una grossa impressione, mentre il livello di dettaglio è ancora opinabile. Mi sa che siamo ancora indietro con lo sviluppo, comunque. Perfettamente giocabile invece **Survivor - Day One**, sparatutto 3D in cui interpretate una specie di Bruce Willis con la canottiera ridotta molto peggio, intrappolato in un'astronave che sta affondando su un pianeta alieno! Inutile dire che l'astronave è ricolma di presenze aliene ostili. Impostazione abbastanza classica. Una piccola rivelazione da parte di Konami: non è stata esclusa una futura conversione per N64 di **Metal Gear Solid.**





Castlevania







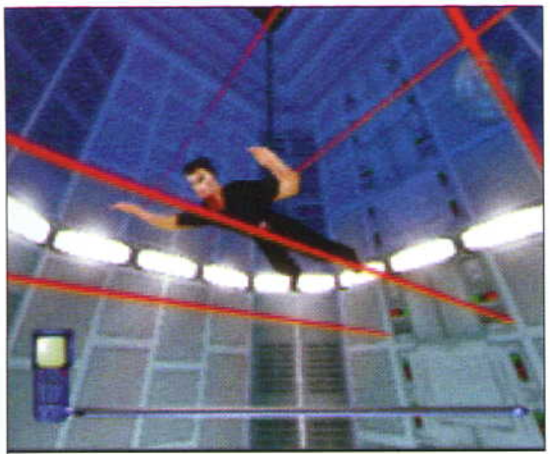
Survivor

infogrames/ocean

Uno sguardo al tanto atteso **Mission: Impossible** (tra l'altro imminente) ci ha confermato che si tratta di un **GoldenEye** molto più evoluto. L'esito delle varie missioni (affrontabili nell'ordine desiderato) si ripercuote sull'ossatura della trama, e in alcuni casi non si impersona direttamente Ethan ma qualche suo socio. Visto anche **V-Rally 98 Arcade Championship Edition**: somiglia molto alla sua controparte per Playstation, il che per un racer per N64 è già buono. Avrà 12 marchi ufficiali per le macchine, svariati scenari e una modalità a due giocatori in split-screen orizzontale o verticale. Dato lo stile platform "buffo", **Space Circus** entra in diretta competizione con i platform Ubi Soft. Tre giochi sono il frutto dell'acquisizione della licenza dei popolari Looney Tunes: uno è **Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dementia**, sorta di platform con risvolti avventura (protagonista Duffy Duck), il secondo è **Looney Tunes Space Race**, gioco di corsa che si dice sviluppato da Paradigm e già previsto in versione Dreamcast, e infine **Tasmanian Express**, platform con protagonista il mitico Taz, il diavolo della Tasmania. Non è stato invece mostrato in forma giocabile **Jest**, l'atteso platform avventuroso. Mah!

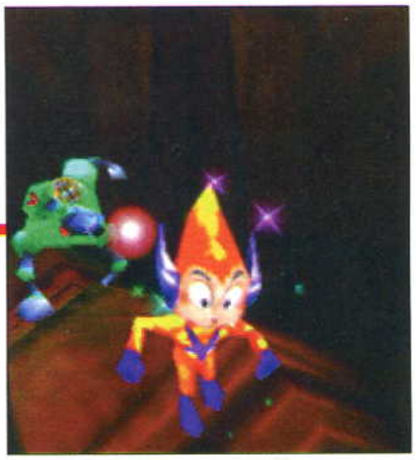


Mission: Impossible



Mission: Impossible



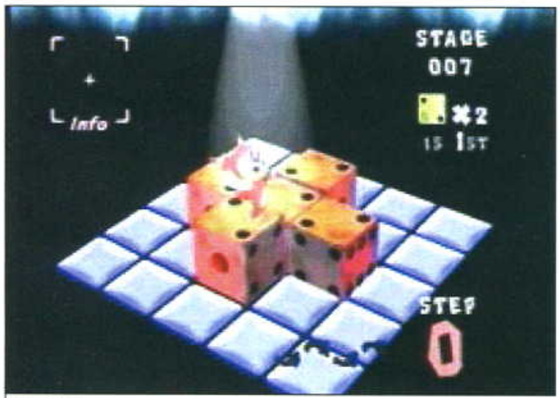


Space Circus

tutto il resto

Psygnosis ha presentato il tanto atteso **WipEout 64**. Nella conversione, il gioco sembra aver conservato tutta la velocità delle edizioni per Playstation e lo split-screen a quattro giocatori non inficia più di tanto la fluidità globale del gioco. Niente male! Sempre da Psygnosis, ecco invece **ODT**, avventura poligonale con vari elementi da RPG tipo incantesimi ed enigmi. Grafica fluida e dettagliata. E' nella lista delle uscite ma non è stato presentato l'atteso **F1 98**: speriamo bene! Gremlin ha presentato **Body Harvest**. Sviluppato da DMA Design ed ex-licenza Nintendo, sembra **Grand Theft Auto** all'ennesima potenza: intanto è in 3D, e poi vi consente di appropriarvi di più di 60 mezzi (biplani, van, elicotteri, barche) pur di salvare il mondo da una malefica razza di giganteschi insetti alieni. Lucasarts ha scatenato la Forza, ma invece di produrre un seguito di **Shadows of the Empire**, ha preferito creare un simulatore di volo ambientato sempre nell'universo di Star Wars: si tratta di **Rogue Squadron**. Programmato dai mitici Factor 5, vi pone ai comandi delle più mitiche navicelle di Guerre Stellari (X-Wing, Y-Wing, Snowspeeders più gli inediti V-Wing) tra paesaggi montuosi che costituiranno lo scenario dei vostri duelli aerei. Strepitose le musiche e gli effetti campionati. Eidos ha mostrato **Fighting Force 64**, che sembra aver trovato nuova vitalità su N64 dopo la mezza delusione della versione Playstation. Per chi non lo sapesse, si tratta di un picchiaduro a scorrimento (genere abbastanza dimenticato) in 3D in cui, dopo aver scelto tra uno dei quattro personaggi iniziali, potete riempire di mazzate le valanghe di nemici che vi si fanno incontro. I programmatori giurano che avrà una livello di difficoltà superiore rispetto alla versione Playstation. In ogni caso si tratta di una novità gradita in casa N64. THQ era piuttosto attiva in ambito Nintendo: **Penny Racers** è la versione americana di **Choro Q** di Takara, ma francamente ci è sembrato abbastanza squallido, nonostante si possa giocare anche in quattro contemporaneamente guidando le famose macchinine. **Devil Dice** è un bizzarro domino in 3D abbastanza acchiappante.

Previsti addirittura due giochi di wrestling della WCW e il bizzarro arcade/adventure **Rugrats**. Vi ricordate di **Silicon Valley**? Vi confermiamo che quest'altra ex-licenza Nintendo targata DMA è saldamente nelle mani di Take 2. Lo stand Interplay proponeva **Earthworm Jim 3D**: divertenti alcune ambientazioni, ma il gioco ci è sembrato un po' deboluccio. Confermato e mostrato da Kemco il seguito di **Top Gear**: trattasi di **Top Gear Overdrive**, con tanto di split screen per quattro giocatori in contemporanea. Neanche brutto... Sempre da Kemco, **Knife Edge** potrebbe essere il primo gioco per N64 a utilizzare una light gun: ambientato su Marte, vi vede nei panni del distruttore di turno impegnato contro astronavi e mostrilli vari. Kemco sostiene che di aver già contattato alcuni produttori specializzati in periferiche... Capcom la mettiamo tra le ultime che è sempre cattiva col Nintendo 64... e però notizia clamorosa: sembra aver acquistato i diritti da



Devil Dice



Earthworm Jim


F-1 World Grand Prix

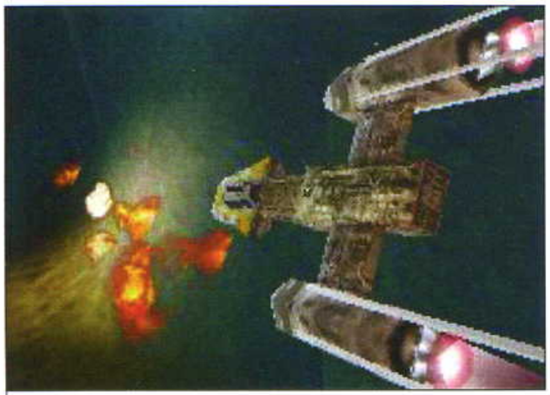

ODT


Roadsters 98


Harrier 2000



Body Harvest



Rogue Squadron

Gametek di **Robotech - Crystal Dreams** (qualcuno se lo ricorda?) che, da quello che abbiamo potuto vedere, è pure quasi finito. Persino lo split screen a quattro funzionava bene... Ricordate invece il rompicapo promesso per N64? Ebbene, per quest'ultimo Capcom ha acquisito i diritti di **Tetris** e anche la licenza dei personaggi Disney! Per cui aspettatevi mattoncini e topolini: in che forma non ci è dato saperlo... E l'attesissimo **F-1 World Grand Prix** prodotto da Video System, sviluppato da Paradigm e comprato da Nintendo? Eccolo lì: belle le texture delle macchine mma il paesaggio è ancora incompleto. In ogni caso il marchio ufficiale della federazione c'è, i nomi dei piloti pure e anche lo split-screen. Occhio a questo gioco... Sempre da Paradigm per Video System, visto anche **Harrier 2000**, simulatore "serio" e non solo perché è parecchio realistico ma anche perché sembra una figata per la sua complessità tecnica e strutturale. Protagonista, in 50 missioni, l'AV8B a decollo verticale. Poteva bastarci un **Quake**? Nooo, e infatti ecco **Quake II** da Activision, che è molto, ma molto meglio del predecessore, almeno dal punto di vista grafico: gli effetti di luce stavolta sono nettamente migliori tanto da poterci addirittura fare un paragone con alcune versioni PC accelerate. Provati anche: **Superman** (Titus), praticamente un simulatore di volo (strano, eh?) mescolato con un picchiaduro a scorrimento, e con in più un modo a due e quattro giocatori; **Roadsters 98** (Titus), una sorta di seguito di **Lamborghini**, ancora molto incompleto; **Glover** (Hasbro), una piacevole sorpresa visto che riesce a competere con i migliori platform 3D presenti in fiera.



Superman



Silicon Valley

conclusioni

Chebbello, c'era un po' di roba per N64! La prima considerazione da fare è che a livello di giochi d'azione/platform 3D il Nintendo 64 ha pochi rivali. In più, alcuni di questi sembrano essere entrati in una fase più "adulta" rispetto al passato: forse sotto la spinta di **Metal Gear Solid** (il gioco di Konami per Playstation che dovrebbe lanciare il trend), l'intelligenza artificiale è sotto i riflettori come poche altre volte. Nemici che evitano il fuoco avversario, che rincorrono il giocatore seguendo le traiettorie migliori, parametri dei personaggi mai considerati prima. Insomma, forse hanno iniziato a stufarsi un po' tutti dei soliti platform e degli sparatutto 3D. E' iniziata la "nuova generazione"? Giochi di guida? Ce n'erano tanti ma non ci vogliamo pronunciare dopo la semi-delusione di **GT64**. Sappiate solo che la "nebbia" classica inizia a diradarsi e ben presto avremo tra le mani un simulatore di guida come si deve... a proposito, sapete che nel listino delle uscite c'era ancora **Rev Limit**? Ahahahahah... risate a crepapelle, non si sa se per la disperazione o per il divertimento... RPG? **Zelda** è stratosferico, ma nella categoria si potrebbe persino includere qualche platform 3D della nuove generazione di cui parlavo prima visto il livello di complessità raggiunta... Se l'E3 è stata una vera boccata d'aria fresca per il Nintendo 64, contemporaneamente è stato la messa solenne per il Saturn ormai andato... ma occhio a quella macchina 128-bit a pag 32!



Top Gear Overdrive

MEGA speciale Dreamcast

Sega Svela la Macchina dei Sogni!

Sega getta il velo sulla sua piattaforma videoludica del prossimo millennio ed è già polemica. Il pad è troppo grosso! Ma come, solo quattro tasti!? In che modo li hanno conteggiati quei 3.000.000 di poligoni al secondo? Una console basata su Windows? Tutte domande a cui cercheremo di dare una risposta con l'aiuto del nostro corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo. Polemiche a parte (o forse meglio "di parte"), Dreamcast esiste e possiede caratteristiche tali da surclassare tutte le macchine presenti sul mercato. Ora tocca a Sony...

Supervisione, traduzione e adattamento a cura di Diego Cortese

LA PRESENTAZIONE

Dopo mesi di nomi provvisori e voci infondate, Sega ha finalmente mostrato ufficialmente la sua nuova console presentandola con il nome di Dreamcast. Il nuovo 128-bit Sega nasce da un lungo progetto di sviluppo che ha visto la morte prematura di numerosi prototipi. Black Belt, ad esempio, era una macchina basata su un acceleratore poligonale 3DFX. Dural era un add-on progettato per consentire a Saturn di godere di conversioni perfette dei coin-op Model 3. Progetti mai concretizzati che hanno lentamente lasciato il posto ad un nuovo hardware basato su chipset Power VR Second Generation. Hardware inizialmente chiamato Katana e poi, dopo svariati sondaggi, Dreamcast. La cerimonia di presentazione ha avuto luogo all'Hotel New Otani, a pochi metri dal quartier generale di Sony Computer Entertainment. Nella sala erano presenti i rappresentanti delle più importanti software house giapponesi tra cui Square, Konami, Capcom e Warp. Non mancavano naturalmente gli uomini chiave di Sega Enterprises, tra cui Yu Suzuki, Yuji Naka e Tetsuya Mizuguchi. Completavano la rosa degli ospiti importanti alcuni famosi cantanti giapponesi (per lo più idol), un gruppo teatrale chiamato Talento e persino dei lottatori di sumo in pensione! Di fronte a questa eterogenea folla di invitati, Il neo-presidente Soichiro Irimajiri ha presentato Dreamcast con uno stile umoristico ma comunque efficace. Dopo un breve discorso introduttivo, sono state mostrate alcune demo allo scopo di illustrare le reali capacità della macchina. Per il primo programma dimostrativo proposto, Sega si è chiaramente ispirata al volto di Mario protagonista della presentazione di Nintendo 64. Sullo schermo era infatti presente una ricostruzione poligonale del viso di Irimajiri realizzata da Tetsuya Mizuguchi. Il presidente ha mostrato come fosse possibile distorcere il suo volto e applicare svariati tipi di texture e fonti di luce. La seconda demo mostrata, realizzata da Yu Suzuki in appena una settimana, era intitolata The Tower of Babel. A prima vista il programma dimostrativo sembrava un'animazione pre-renderizzata, tale era il livello di dettaglio e la fluidità. Per dimostrare che non si trattava di un semplice filmato, Irimajiri ha cambiato svariate volte l'angolo dell'inquadratura utilizzando il pad della console. Le due demo hanno chiaramente dimostrato gli effetti speciali e la fluida gestione dei poligoni di cui è capace Dreamcast. Terminate le due dimostrazioni di forza della macchina, il presidente di Microsoft Bill Gates ha fatto una breve apparizione in video allo scopo di illustrare le caratteristiche di Windows CE e per assicurare il suo pieno supporto al progetto. Apparentemente il coinvolgimento di Microsoft si è limitato alla creazione del sistema operativo della console. Nessun annuncio ufficiale è stato fatto circa future collaborazioni tra le due imprese. La presentazione è proseguita con un filmato che mostrava in rapida sequenza le periferiche annunciate per la macchina e i giochi in fase di sviluppo targati Sega. Tra le immagini che si sono susseguite a grande velocità è stato possibile riconoscere un **Sonic**, **Virtua Striker 2** e **Virtua Fighter 3**. Sono state mostrate anche alcune foto relative ad un misterioso gioco di guida ed a uno sparatutto poligonale. La presentazione è terminata con l'apparizione di Segata Sanshiro, attore protagonista della serie Kamen Rider e recentemente testimonial Sega. Agghindato come un samurai d'altri tempi, Segata ha diviso in due con una katana lo schermo che divideva la sala della presentazione all'area dedicata al cocktail. Una volta aperto il varco, tutti gli invitati che affollavano il locale si sono diretti verso l'agognato rinfresco.





UN DESIGN COMPATTO...

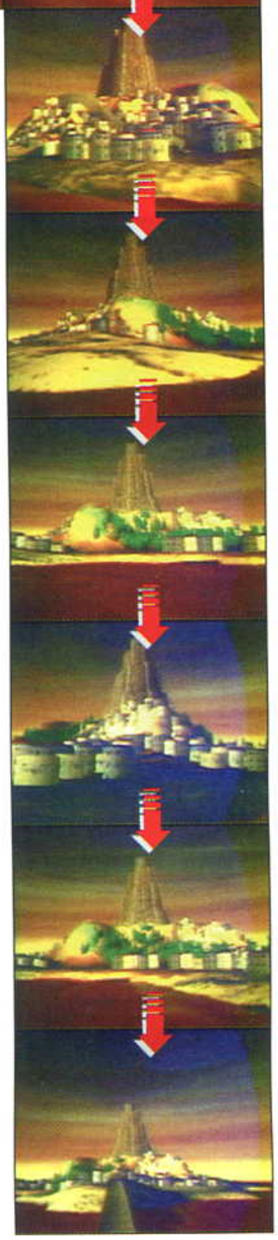
Dreamcast ha una forma molto compatta e spigolosa che ricorda vagamente PlayStation. Nessun logo Sega appare sulla macchina, la compagnia giapponese vuole commercializzare la console come un marchio separato. Secondo Irimajiri, Sega è conosciuta solo dai videogiocatori. Inoltre in alcuni paesi la grande "S" non gode più di una buona reputazione dopo il fallimento di Saturn. Sega ha quindi deciso di non accompagnare il nome dell'azienda al marchio della console durante la sua commercializzazione. I giochi al contrario verranno distribuiti sotto l'etichetta Sega. Nella parte frontale della macchina trovano posto quattro porte joypad. Nella parte posteriore sono posizionati una porta audio/video ed uno slot d'espansione. Sul lato superiore vi sono solo due pulsanti: uno per l'accensione della macchina ed uno per l'apertura del vano CD. E' stato eliminato quindi il pulsante di reset. A differenza di Saturn, Dreamcast non è dotato di memoria interna per i salvataggi.

JOYPAD E VISUAL MEMORY SYSTEM

Il controller è sicuramente la parte di Dreamcast più criticata a causa della



Il soggetto di questa demo è un chiaro riferimento a Super Mario 64

La spettacolare demo Tower of Babel è stata realizzata da Yu Suzuki in una sola settimana

presenza di solo sei pulsanti più uno di START. Dato che i picchiaduro Capcom più recenti utilizzano anche il tasto START del coin-op, in una eventuale conversione per Dreamcast bisognerebbe scegliere se dare la possibilità di mettere il gioco in pausa oppure effettuare le mosse accessibili con il suddetto pulsante. Come se non bastasse, i due tasti posti sul lato anteriore del pad sono analogici. Elemento che si rivela estremamente vantaggioso nei giochi di guida ma che li rende praticamente inutilizzabili nei picchiaduro. Mancano comunque diversi mesi prima del lancio della macchina quindi non è improbabile che Capcom ed SNK, che costituiscono due importanti membri del third party Dreamcast, riescano a convincere Sega ad apportare modifiche al pad oppure produrne uno alternativo. Per quanto riguarda la sua comodità ci riserviamo di giudicarla quando sarà possibile provarlo. Stando alla sua forma appare chiaro che i suoi ideatori si sono ispirati al 3D Stick di Saturn. Joystick analogico, croce direzionale e pulsanti analogici sono infatti nella stessa posizione. Molto più lungo invece il cavo, strano a dirsi per un pad giapponese. Nella parte inferiore del controller trovano posto due slot, uno dedicato a Visual Memory ed uno utilizzato per eventuali espansioni come Rumble Pack o simili. Visual Memory è una delle caratteristiche più innovative della macchina. Rispetto a Micro PDA di Sony appare infatti più complesso e versatile. Visual Memory ha la forma di un piccolo Game Boy e presenta uno schermo LCD monocromatico, una croce direzionale e quattro pulsanti. Le sue funzioni principali sono quelle di agenda elettronica, memory card e videogioco portatile. Una volta inserito all'interno del pad, è comunque possibile vedere il suo schermo grazie alla presenza di una piccola apertura. E' quindi possibile utilizzare il monitor del Visual Memory mentre si gioca con Dreamcast, ad esempio per effettuare scelte di gioco senza mostrarle agli avversari. E' inoltre possibile utilizzare la porta di collegamento di Visual Memory per scambiare salvataggi senza bisogno della console, per giocare partite in multiplayer e persino collegarsi ad un coin-op. In questo modo si è in grado di utilizzare i dati ed i salvataggi prodotti dai giochi realizzati per Dreamcast con le macchine arcade. Il primo gioco compatibile con questo sistema è compatibile con il già annunciato **Daytona 2:Battle On The Edge** grazie ad un apposito slot inserito nel cabinato. Grazie a Visual Memory è possibile conservare i propri record ed utilizzare le macchine modificate con la versione casalinga del gioco.

Mediante il modem inserito in Dreamcast è anche possibile inviare i propri salvataggi o punteggi tramite Internet. Sega ha inoltre annunciato che Visual Memory è collegabile anche ad un cellulare o un Mini Disc senza specificare però ne il metodo di connessione ne l'eventuale utilità. E'

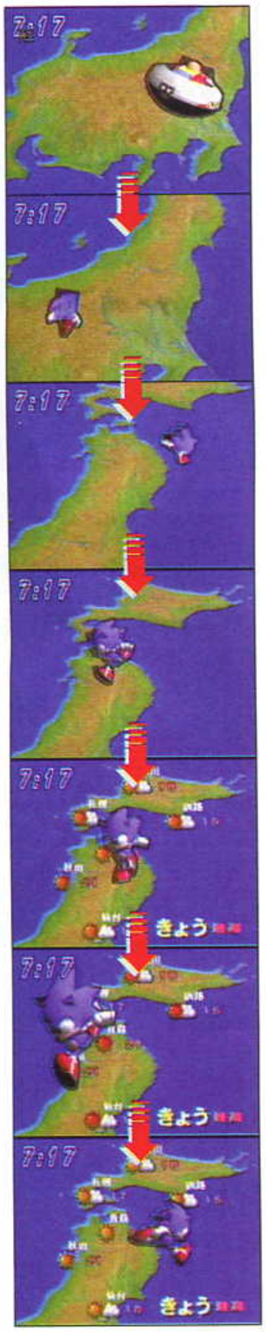








TABELLA DEGLI APPUNTAMENTI GIAPPONESI DI DREAMCAST

Metà Settembre: Annuncio ufficiale dei titoli in produzione per Dreamcast.

9-11 Ottobre: Tokyo Game Show Fall '98, presentazione dei primi titoli giocabili.

Novembre: Sega mostrerà Dreamcast nella sua mostra itinerante chiamata Digital Circus.

20 Novembre: Inizio distribuzione di Dreamcast in Giappone.



Il pad di Dreamcast: resta da vedere come sarà possibile impiegarlo in un picchiaduro



I giochi dedicati a Visual Memory saranno poco più che Tamagotchi



comunque probabile che la connessione telefonica serva per trasferire dati mentre il collegamento al Mini Disc venga utilizzato per salvare i file su dischetto. Visual Memory verrà distribuita l'11 luglio, assieme al gioco di crescita **Collect Godzilla: Great Monster Picture Book**, al prezzo di 2500 yen (circa trentamila lire). Quattro mesi prima dell'uscita di Dreamcast quindi ma giusto in tempo per il debutto del film del Godzilla americano in Giappone.



SPECIFICHE DA SOGNO



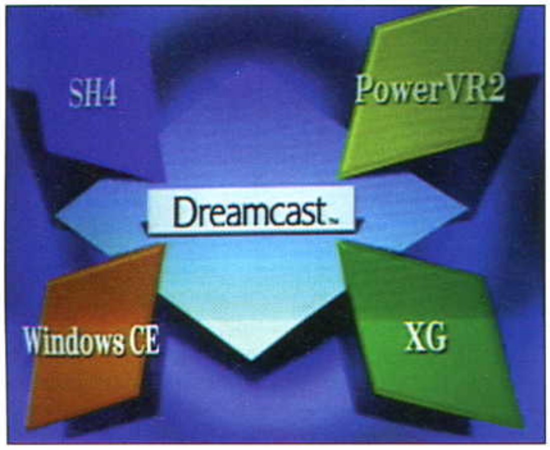
Nessuna sorpresa riguardo alle specifiche tecniche generali della macchina. Molti dei componenti in essa contenuti erano già stati annunciati in via non ufficiale già alcuni mesi prima. Alcuni Dreamcast erano in mostra in teche di vetro sparse per la sala dei cocktail. Poco più di scatole vuote comunque in quanto la scheda madre della console destinata alla produzione in serie non è stata ancora ultimata. Sembra inoltre che Sega sia intenzionata ad apportare al chipset ulteriori modifiche in modo da amplificare ulteriormente le capacità della macchina. Il cuore di Dreamcast è costituito da un processore Hitachi SH-4 modificato, chip RISC a 128 bit con frequenza a 200Mhz che include alcune capacità grafiche al pari del Pentium MMX. Il chipset video è stato affidato a NEC e Videologic e al loro potentissimo Power VR Second Generation, un sistema che permette a Dreamcast di muovere 3.000.000 di poligoni al secondo. Il chipset NEC possiede inoltre capacità bidimensionali di tutto rispetto supportate ulteriormente dalla presenza di ben 16 MB di memoria. Yamaha ha curato la componente audio della macchina che comprende il Super Intelligent Sound Processor a 64 canali stereo, dotato sembra di effetto tridimensionale Q-Sound, oltre che alcune componenti speciali che la ditta giapponese si è riservata di annunciare nella prossima presentazione della macchina. Targato Yamaha anche il CD Rom 12 X in grado di utilizzare supporti ottici da 1 Gigabyte. La scelta di questo tipo di formato è da attribuire ad un tentativo di ridurre la pirateria "casalinga" ed al fatto che il CD contiene parte del sistema operativo della console. In questo modo è possibile aggiornare costantemente il software della macchina, vantaggio indispensabile vista la quantità di errori che ha sempre caratterizzato ogni sistema operativo sviluppato da Microsoft. Dreamcast include anche un modem 33.6 Bps destinato alla navigazione in Internet e al gioco in rete. L'unità è completamente rimovibile dalla console ed è sostituibile con altre periferiche. Sega sta già collaborando con alcune compagnie per preparare una rete per il gioco on-line. Essa consentirà agli utenti Dreamcast di godere di un terreno di gioco comune in cui combattere l'uno contro l'altro. Fino a duemila giocatori potranno coesistere contemporaneamente. Non è però ancora chiaro se nello stesso gioco o semplicemente nella medesima rete.

PERFORMANCE DA BRIVIDO

Dreamcast è in grado di generare 3.000.000 di poligoni al secondo, senza però texture o effetti speciali. Secondo Kenji Eno di Warp, nel momento in cui si utilizzando fonti di luce, effetti speciali e texture mapping complesso il frame rate scende a circa 1.800.000 poligoni al secondo. Caratteristiche che comunque lo rendono molto simile al Model 3 Step 1.5 in sala giochi. Riguardo la qualità dei poligoni generati però (numero di facce, definizione delle texture) è inferiore persino al Model 3 Step 1. Aspettatevi quindi conversioni praticamente identiche dei primi coin-op AM3 (**Virtua Fighter 3**, **Scud Race**) mentre per quanto riguarda **Sega Rally 2** e **Daytona 2** potrebbero esserci lievi differenze. Stando a queste caratteristiche, Dreamcast dal punto di vista grafico è almeno dieci volte superiore a PlayStation. Tutta questa potenza è però inutile se il sistema di sviluppo è scomodo e complesso. Per questo motivo si è deciso

DREAMCAST SPECIFICHE TECNICHE:

CPU: SH4 RISC CPU a 128-bit con motore grafico incorporato (200 Mhz 360 MIPS/1.4 GFLOPS)
Chipset Grafico: Power VR Second Generation (capace di 3.000.000 di poligoni al secondo)
Sonoro: Yamaha Super Intelligent Sound Processor dotato di una CPU 32-bit (64 canali ADPCM)
Memoria Principale: 16 MB (64 Mb SD-RAMx2)
Modem: V-34 (33.6 Kbps) con supporto V-42 e MNPS
Sistema Operativo: Microsoft Windows CE Modificato
CD-Rom: Yamaha 12X
Colori: 16.77 milioni di colori contemporaneamente
Effetti speciali: Bump Mapping, Fog, Alpha blending, Mip mapping, Tri-linear filtering, Anti-Aliasing, Environment mapping, Specular effects
Salvataggio dati: Visual Memory System
Altro: Orologio
Dimensioni 190 mm x 195 mm x 78 mm
Peso: 2.0 kg



di dotare la macchina del sistema operativo Windows CE Ver. 2.0 con supporto Direct X. Questo sistema semplifica notevolmente lo sviluppo dei giochi e consente rapide conversioni tra PC e Dreamcast. Per dimostrare la flessibilità del suo sistema di sviluppo sembra che Sega abbia già convertito alcuni giochi da Personal Computer per la sua nuova console. Sebbene semplice ed immediato, Windows CE tende a rallentare le caratteristiche di Dreamcast. Per questo motivo molti programmatori giapponesi sembra preferiscano accedere direttamente all'hardware scavalcando il sistema operativo in modo da ottenere risultati migliori. Windows CE giocherà quindi lo stesso ruolo del particolare linguaggio C sviluppato per PlayStation alcuni anni fa. Sistema di sviluppo che ha facilitato l'apparizione di giochi alternativi sullo stile del bizzarro **Parappa the Rapper**.

I GIOCHI CHE VERRANNO

Stando al vicepresidente di Sega of America Lee McEnany, la metà dei trentadue titoli attualmente in fase di sviluppo per Dreamcast sono prodotti da sviluppatori interni. Al momento nessun annuncio ufficiale è stato fatto riguardo i titoli in produzione. Stando alle notizie che continuano a filtrare attraverso addetti stampa e dirigenti Sega, il gioco che accompagnerà il debutto del Dreamcast sarà **Virtua Fighter 3.5**. Si tratterebbe di una versione migliorata del popolare picchiaduro poligonale Sega dotata di opzioni aggiuntive e un maggiore dettaglio grafico. Se si osservano le immagini dei giochi mostrati durante la presentazione si può notare un gioco di calcio simile a **Virtua Striker 2**, uno sparatutto poligonale con light gun (**Lost World: Jurassic Park** ?) con capacità multiplayer estesa a quattro giocatori, una simulazione automobilistica ed un gioco di **Sonic**. Quest'ultimo, intitolato provvisoriamente **Sonic 3D**, è in fase di sviluppo presso il Sonic Team e dovrebbe venir ultimato entro la data del debutto americano di Dreamcast. Stando ad una demo mostrata all'E3, vi sarebbe un altro sparatutto poligonale in produzione per la console. La demo muoveva oggetti composti da 42.000 poligoni a 50 fotogrammi al secondo. Era inoltre possibile notare splendidi effetti di rifrazione della luce ed il migliore impiego di Alpha



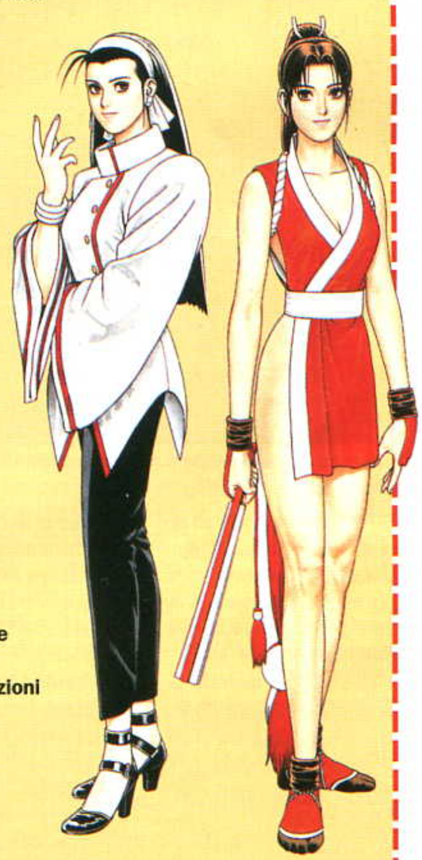


VISUAL MEMORY SPECIFICHE TECNICHE:

CPU: Energy Saving 8-bit
Memoria: 128 K byte
Schermo: LCD 48 x 32 monocromatico
Dimensione schermo: 37 mm x 26 mm
Dimensioni: 47 mm x 80 mm x 16mm
Alimentazione: batterie tipo Power Button x 2
Sonoro: PWN (1 canale)
Peso: 45 grammi

NEO GEO POCKET: UN SOGNO IN TASCA

SNK ha presentato una nuova console portatile compatibile con Dreamcast, annuncio che la conferma come sviluppatrice della futura console a 128-bit Sega. Chiamato Neo Geo Pocket, il nuovo portatile SNK è una console a 16-bit monocromatica a otto toni di grigio. La scelta di dotare la macchina di un monitor di questo tipo è sicuramente dovuta alla necessità di fornire alla macchina un'autonomia elevata. Risultato pienamente raggiunto visto che Neo Geo Pocket può funzionare ininterrottamente per venti ore. Sembra comunque che sia in fase di studio anche una versione con monitor a colori. SNK ha annunciato di avere già in produzione quindici giochi che comprendono un titolo della serie di **The King of Fighters**, un RPG, un puzzle game e alcuni titoli sportivi. Neo Geo Pocket avrà inoltre tutte le funzioni tipiche di un'agenda elettronica, caratteristica che lo mette in diretta concorrenza con Visual Memory di Sega. La compatibilità con Dreamcast avviene attraverso un adattatore opzionale i cui dettagli non sono ancora stati definiti. Come Visual Memory, tramite Neo Geo Pocket sarà possibile conservare i salvataggi e scambiarli senza il bisogno della console. E' anche probabile che il sistema sarà compatibile con i coin-op SNK la cui conversione per Dreamcast appare a questo punto assicurata. Tra le periferiche previste per la macchina abbiamo anche un kit di comunicazione radio il cui utilizzo non è stato ancora ben specificato. Neo Geo Pocket verrà distribuito a partire da ottobre ad un prezzo che si aggirerà intorno alle ottantamila lire mentre i titoli costeranno dalle 30 alle 40 mila lire. Cercheremo di darvi maggiori informazioni sui suoi giochi non appena verranno presentati.



Specifiche Tecniche

Hardware
Dimensioni: 122mm x 24mm x 74mm
Peso: 160g/130g (con/senza batterie)
CPU: 16 bit
Monitor: LCD 160x152, 8 gradazioni di colore
Autonomia: 20 ore
Altro: Orologio, Memoria di back-up delle funzioni

Software
Peso: 20g
Dimensioni: 54mm x 7.5mm x 46.5mm
Tipo: Cartuccia



Questa demo dovrebbe rappresentare Virtua Striker per Dreamcast

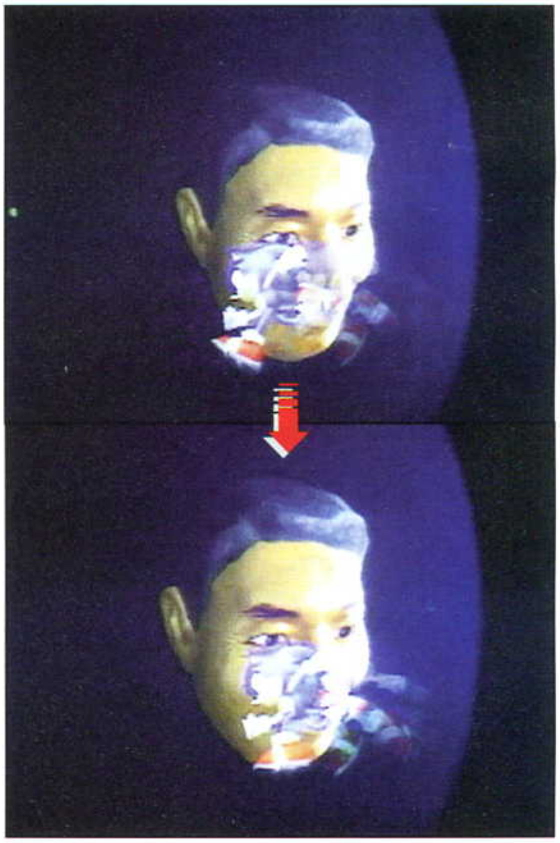
Blending visto fino ad ora in un videogioco. Sempre durante la presentazione a porte chiuse avvenuta la sera prima dell'inizio dello show atlantino, è stata nuovamente mostrata la demo The Tower of Babel che molti ritengono collegata ad un futuro RPG in produzione per Dreamcast. A conferma di questa notizia è stato annunciato che il gioco in fase di sviluppo dalla nuova divisone diretta da Tetsuya Mizuguchi (un tempo a capo di AM Annex) consiste proprio in un gioco di ruolo. In queste ultime settimane si è anche diffusa una voce secondo la quale Sega sarebbe intenzionata a produrre conversioni perfette dei suoi giochi più popolari prodotti su Model 2. Oltre a titoli come **Virtua Fighter 2**, **Daytona: USA**, **Sega Rally** e **Virtua Cop**, la grande S starebbe considerando di convertire anche classici mai realizzati per Saturn come **Indy 500** e **Gunblade NY**. Per quanto riguarda le terze parti, sono molte le case che si sono dichiarate interessate allo sviluppo di giochi per Dreamcast anche se solo una di queste ha voluto ufficializzare il suo supporto. Stiamo parlando di Warp che ha in fase di realizzazione il sequel dell'avventura grafica **D - The Dinner's Table** della quale parleremo dettagliatamente più avanti. Il third party giapponese si compone inoltre di: Capcom, che ha dichiarato di avere tre titoli in cantiere (un RPG, **Bio Hazard 4** e **Street Fighter III Giant Impact**); SNK, che distribuirà una console portatile compatibile Dreamcast; Konami, che ha annunciato di avere allestito cinque team che attendono solo di avere tra le mani il kit di sviluppo Sega; Game Arts, che starebbe considerando di produrre una versione migliorata di **Grandia**; Climax, che ha già mostrato alcune immagini del suo gioco di box intitolato **Title Defense**. A queste si aggiungono Atlus, Koei e Hudson, i cui progetti rimangono però ancora oscuri. Tra le case che si sono dette interessate a produrre titoli per Dreamcast abbiamo Namco, Enix, Imagineer e la leggendaria Square. Per quanto riguarda le case occidentali abbiamo Appaloosa (**Ecco The Dolphin**), No-Cliche (ex-Adeline), Crave Entertainment (che ha recentemente acquisito Lobotomy), Red Lemon, Bizarre Creations (i quali hanno annunciato un gioco di guida estremamente realistico chiamato **Metropolis**), Visual Concepts, e Argonaut, che ha realizzato la demo dello sparatutto poligonale presentata all'E3. Sembra inoltre che alcuni sistemi di sviluppo siano stati inviati a Midway, Acclaim, GT Interactive, Electronic Arts, Ubi Soft, Interplay e Microprose. In totale Sega avrebbe già consegnato kit di sviluppo a quasi duecento software house, cento delle quali giapponesi, cinquanta americane e trenta europee. Un third party che se venisse confermato assicurerebbe a Dreamcast una line-up di titoli estremamente varia e completa. L'annuncio ufficiale dei giochi che verranno commercializzati con il debutto della macchina verrà effettuato

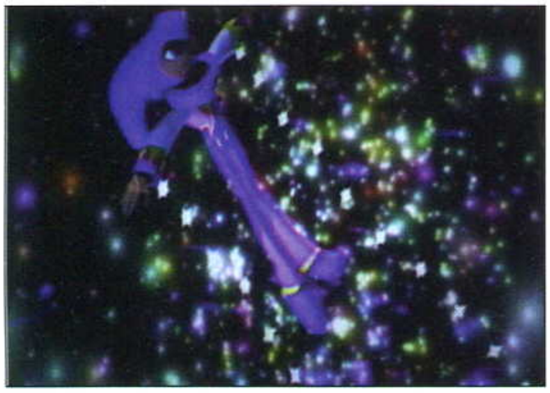


Il misterioso gioco di guida presentato da Sega...



Il nuovo gioco del porcospino blu è stato provvisoriamente chiamato Sonic 3D





durante una mostra speciale che si terrà in Giappone a metà settembre. Per poter giocare con i primi titoli dovremo però attendere il 9 ottobre, data in cui verrà dato il via all'edizione autunnale del Tokyo Game Show.

CUORE ARCADE

I gruppi di ricerca e sviluppo di Sega stanno già lavorando ad una versione arcade di Dreamcast chiamata in codice Naomi. La progettazione dell'hardware è affidata a AM2 che però non ha ancora terminato la versione definitiva della scheda. Nel frattempo gli altri laboratori AM sono già al lavoro sui giochi dedicati a questo nuovo tipo di schede. Secondo una fonte vicina a NEC, è possibile collegare fino a sedici Naomi contemporaneamente allo scopo di generare una quantità di poligoni a dir poco incredibile. Un risultato ottenuto grazie alla capacità di ogni scheda di occuparsi di una parte precisa dello schermo. Il costo di una Naomi dovrebbe aggirarsi intorno ai cinquecento dollari (circa 900.000 lire), è quindi possibile creare un sistema di schede dalle elevatissime capacità con un costo piuttosto ridotto. Quando il progetto Naomi verrà ultimato, Sega avrà in mano un sistema particolarmente flessibile in grado di sostituire sia l'ST-V che il costoso Model 3. I giochi economici utilizzeranno una sola Naomi mentre quelli più complessi e costosi verranno dotati di numero più elevato di schede.

ANALISI FINALE

Le presentazioni giapponesi ed americane della macchina hanno stupito e convinto stampa e software house tanto che vi è stata una vera e propria corsa all'accaparramento dei kit di sviluppo. Sega ha annunciato di averne già spediti più di un migliaio. Al momento comunque, gli unici giochi in avanzato stadio di realizzazione sono quelli creati da team interni e seconde parti. A parte Warp, il third party Dreamcast ha infatti iniziato lo sviluppo dei suoi titoli solo a partire dal mese di giugno. E' quindi improbabile che verranno completati entro il debutto della macchina. E' essenziale che Sega supporti in modo adeguato gli sviluppatori esterni in modo da accelerare il più possibile la produzione di

D2

Il 23 maggio scorso, a soli due giorni dall'annuncio di Dreamcast da parte di Sega, Kenji Eno ha finalmente mostrato al pubblico le prime immagini di **D2** in un teatro del Tokyo International Forum. La risposta del pubblico è stata a dir poco eccezionale. La fila di persone che attendeva all'esterno del teatro si estendeva per centinaia di metri. Una volta raggiunta la capienza massima del locale (5000 persone), le porte sono state chiuse e si è dato inizio alla manifestazione. Per evitare di scontentare i suoi fans, Eno ha deciso di replicare la presentazione sei ore più tardi. In totale sono stato ospitati più di diecimila visitatori ai quali si devono aggiungere le migliaia di persone presenti nei quattro locali situati a Tokyo, Nagoya, Osaka e Fukuoka collegati via satellite. Era inoltre possibile assistere all'intera presentazione via Internet tramite Real Video. Con venti minuti di ritardo rispetto al previsto, le luci nella sala si sono spente e le immagini di un filmato in FMV hanno cominciato a scorrere su un monitor. Terminato quello che dovrebbe consistere nell'animazione introduttiva del gioco, il volto di Kenji Eno è apparso sul grande schermo. Dopo un breve discorso introduttivo, le luci della sala si sono riaccese rivelando Kenji Eno in persona seduto davanti ad un piano. Accompagnato da un violoncello ed un violino, il direttore di Warp ha proposto al pubblico alcuni brani della colonna sonora di **D2** da lui stesso realizzata. La presentazione è poi proseguita per un'ora e mezza nella quale Eno ha illustrato i vari dettagli del gioco. Mentre venivano mostrate alcune schermate della versione preliminare di **D2**, il presidente di Warp ha descritto in dettaglio le capacità tecniche di Dreamcast. La nuova console Sega è in grado di gestire fluidamente giochi ad alta risoluzione (640 x 480) animati a sessanta fotogrammi al secondo. Per simulare la caduta della neve nel gioco, Warp ha utilizzato più di tremila fiocchi di neve virtuali. Per creare Laura, la protagonista del gioco, sono stati utilizzati circa cinquemila poligoni. Secondo Eno, due generi di musica differente si alterneranno nel gioco: una melodica è eseguita dal trio piano, violino, violoncello mostrato alla presentazione ed una ritmica composta da strumenti a percussione. La registrazione della colonna sonora, che uscirà su CD alcuni mesi prima del gioco, è stata effettuata presso gli Abbey Studios. La meccanica di gioco di **D2** è più basata sull'azione rispetto all'episodio precedente. Nelle immagini mostrate, Laura, la protagonista del gioco, vagava in una landa innevata combattendo contro mostri mutanti. Per simulare la caduta della neve nel gioco, Warp ha utilizzato più di tremila fiocchi di neve virtuali. Per creare Laura sono stati utilizzati circa cinquemila poligoni. La presenza dei nemici viene rivelata al giocatore mediante piccoli indizi che comprendono soluzioni sia grafiche che sonore. Quando un nemico si avvicina, la visuale cambia in prima persona "alla **Quake**" in modo da semplificare il combattimento. Ogni elemento di **D2** è stato studiato per offrire il massimo realismo. L'area esplorabile è estremamente vasta e complessa, il giocatore è in grado di entrare in ogni edifico ed interagire con tutti gli oggetti presenti nel gioco. Il presidente di Warp ha poi mostrato una demo del volto di Laura composta da circa duemila poligoni. Eno ha deciso di utilizzare un volto così graficamente complesso per consentire al giocatore di distinguere le varie espressioni facciali della protagonista. Terminata la presentazione del gioco, il presidente di Sega Enterprises Soichiro Irimajiri è salito sul palco per assicurare la più totale collaborazione della grande "S" alla produzione del gioco. Lo show è terminato con una canzone di Hideki Saijo, un famoso cantante pop giapponese. Più che la presentazione di **D2**, la manifestazione ha rappresentato l'ennesima testimonianza dell'incredibile popolarità di cui Kenji Eno gode in Giappone. A giudicare da ciò che si è visto, il gioco sembra comunque molto promettente. La profondità della visuale è elevatissima come anche il livello di dettaglio grafico. **D2** non è la classica avventura grafica farcita di filmati in FMV a cui Warp ci ha abituato fino ad ora, ma uno splendido gioco poligonale dall'interattività particolarmente elevata. Eno ha dichiarato che **D2** sarà completato in tempo per il debutto di Dreamcast. Nuove informazioni sul gioco verranno diffuse a settembre durante la presentazione ufficiale della line-up iniziale della nuova console Sega.



















Il nuovo D è interamente realizzato in grafica poligonale

questi titoli. Sega deve inoltre commercializzare console e giochi in maniera più professionale di quanto compiuto con Saturn. A questo proposito Sega ha stanziato CINQUECENTO milioni di dollari per la commercializzazione della macchina in tutto il mondo. La campagna di marketing, che avrà inizio in Giappone a partire dalla prossima estate, è stata affidata a ditte come The Alcone Marketing Group, HMG, FCB e Catalyst Group che hanno già curato con successo il lancio di prodotti di ditte quali Motorola, The Coca-Cola Company e Nestlè. Le premesse per un sicuro successo ci sono tutte, non ci rimane quindi che attendere il 20 novembre per scoprire se quanto dichiarato in queste ultime settimane verrà mantenuto.







DREAMCAST, PARLA IRIMAJIRI

Il 22 maggio il nostro corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo ha visitato il quartiere generale di Sega Enterprises dove ha incontrato il presidente Soichiro Irimajiri. Ne è risultata interessante un'intervista che rivela importanti dettagli circa la commercializzazione di Dreamcast ed il futuro di Saturn.

Mega Console: Con Saturn che conserva ancora un'importante presenza in Giappone, in che modo s'inserirà Dreamcast nel mercato giapponese?

Soichiro Irimajiri: la nostra strategia è quella di distribuire la nuova macchina alla fine di quest'anno continuando comunque a supportare il Saturn finche si sarà richiesto. Abbiamo già pianificato di lanciare dai centocinquanta ai duecento titoli per Saturn. Stiamo inoltre incoraggiando le terze parti nello sviluppo di giochi per Saturn laddove possono incontrare una concorrenza inferiore rispetto alle altre macchine. La base installata giapponese di 5.000.000 di console è sufficiente a soddisfare una buona parte delle aziende nipponiche. Inoltre, le ditte specializzate nel 2D hanno la possibilità di trovare in Saturn la piattaforma più adatta per convertire i loro giochi. Inizialmente i giochi poligonali verranno realizzati per Dreamcast mentre il Saturn potrà essere dedicato ai titoli in 2D.

MC: PlayStation sta tuttora dominando il mercato giapponese. In che modo Sega vuole attrarre gli utenti Sony?

SI: Come avete potuto vedere, le caratteristiche di Dreamcast sono notevolmente superiori a quelle di PlayStation. Di conseguenza la qualità dei giochi della nuova console sarà più elevata rispetto a quelli della console Sony. Molti sviluppatori esterni hanno dichiarato di voler sviluppare giochi per Dreamcast a causa delle sue eccezionali capacità. Almeno per un anno, la superiorità di Dreamcast è indubbia. Dopo le software house potrebbero rimanere attratte da PlayStation 2. Si tratta quindi di una questione di tempismo. Il nostro obbiettivo è quindi quello di guadagnare la più ampia fetta di mercato possibile prima dell'uscita della nuova macchina Sony. Crediamo inoltre che, anche se PlayStation 2 uscisse nel '99, il nostro hardware sarà pari se non superiore a tale macchina.



MC: Il lancio occidentale di Dreamcast è stato ritardato nella convinzione che PlayStation 2 si troverà in una posizione di svantaggio nel momento della sua uscita il prossimo anno?

SI: Abbiamo imparato molto dal fallimento di Saturn nel mercato americano ed europeo. Ci siamo accorti che il mercato occidentale è molto differente da quello giapponese. Vogliamo essere più che pronti al momento del lancio della macchina oltreoceano, a questo scopo stiamo cercando di preparare una line-up di titoli estremamente varia e completa. Al momento siamo totalmente impegnati nella preparazione del debutto della macchina in Giappone. Inoltre dobbiamo considerare che i tempi di sviluppo delle case europee ed americane sono molti più lunghi di quelli giapponesi. Abbiamo intenzione di lanciare la macchina in Occidente accompagnata da un ampio numero di titoli sia giapponesi che occidentali. Per la prima volta una macchina Sega uscirà in America ed in Europa con una line-up di titoli pienamente sufficiente a soddisfare il mercato.

MC: Dotando Dreamcast di un sistema operativo come Windows CE non temete che in Giappone non venga considerata come una vera macchina da gioco?

SI: Dreamcast è stata principalmente pensata come macchina dedicata al divertimento videoludico casalingo e le sue caratteristiche sono tali da surclassare la concorrenza almeno fino alla fine di questo millennio. Abbiamo deciso di utilizzare Windows CE per permettere agli utenti Dreamcast di godere della più ampia scelta di titoli possibili. Probabilmente gli sviluppatori più esperti non utilizzeranno Windows CE e accederanno direttamente all'hardware della macchina per godere di maggiori prestazioni. Grazie alla notevole versatilità della macchina crediamo che in futuro il numero di generi di giochi sviluppati subirà un drastico incremento. Vi saranno quindi molte piccole ditte desiderose di sperimentare questi nuovi generi su Dreamcast. La loro non elevata esperienza gli impedirà di utilizzare direttamente l'hardware della macchina quindi troveranno in Windows CE il loro ambiente di lavoro ottimale. Di conseguenza saranno incentivate a produrre questo genere di giochi su Dreamcast.

MC: Sega ha intenzione di

fare di Dreamcast la piattaforma leader per gli RPG in Giappone?

SI: Una delle caratteristiche di Dreamcast è quella di poter fornire una grafica fotorealistica estremamente definita. Più che di RPG si tratterà quindi di veri e propri film. In passato quando si veniva attratti da una introduzione graficamente spettacolare si rimaneva poi delusi una volta visto il gioco reale. Con Dreamcast la grafica in tempo reale avrà una qualità molto vicina a quella dei filmati realizzati al computer. Sequenze in computer grafica e gioco saranno quindi molto simili. Per questo motivo penso che Dreamcast si adatti molto bene ai giochi di ruolo.

MC: In che modo i giochi in Internet modificheranno il futuro delle console e qual è la strategia Sega a questo riguardo?

SI: E' parere di tutti nel mondo degli sviluppatori dei videogiochi che i giochi on-line costituiranno il futuro dell'intrattenimento videoludico. Dalla produzione di soli giochi on-line non possiamo comunque guadagnare abbastanza denaro. Ho discusso il problema con molti dirigenti di importanti industrie del settore. Tutti hanno concordato con il fatto che nel prossimo anno nessuno di loro potrà guadagnare dai giochi on-line. Nonostante questo, sono decisi a sperimentare la produzione di questo genere di giochi.

MC: Saturn non ha avuto un grande successo nel mercato occidentale, pensate che questo possa pregiudicare la commercializzazione di Dreamcast in questi paesi? Come pensate di riguadagnare la fiducia di distributori e videogiocatori?

SI: E' una bella domanda. Anche in Giappone abbiamo perso parte della nostra credibilità a causa della supremazia PlayStation. Per attirare l'interesse degli utenti dobbiamo utilizzare differenti strategie. E' necessario dimostrare la serietà di Sega e soddisfare ogni richiesta della nostra clientela. E' per questo motivo che abbiamo indetto la conferenza di ieri. Non abbiamo mai realizzato una conferenza simile per informare l'utenza prima d'ora. Fino al fatidico 20 novembre ci prodigheremo in numerose attività volte a portare a conoscenza del pubblico le immense capacità di Dreamcast. Per l'America e l'Europa la situazione è molto più complessa. Dovremo impegnarci maggiormente per pubblicizzare la nuova macchina.

MC: Ora che è diventato presidente di Sega Enterprises, quali strategie ha intenzione di seguire?

SI: Da quando sono diventato presidente, continuo a esprimere un solo concetto: pensare dal punto di vista dei clienti. Abbiamo deciso di essere molto più aperti ai pareri della nostra clientela e di trarre consigli dai punti di vista della gente. Questa è la mia filosofia e il mio credo.

MC: Come potrà Dreamcast attrarre i giocatori occasionali e chi non gioca?

SI: Questo dipende dai titoli che realizzeremo. Per attirare gli utenti occasionali abbiamo intenzione d'incentivare la produzione di quelli che chiamiamo "titoli leggeri" (nuovi generi). Per catturare l'attenzione dei giocatori non tradizionali abbiamo deciso di adottare Windows CE.

MC: Può dirci quali sviluppatori hanno confermato di produrre giochi per Dreamcast?

SI: Non posso rispondere a questa domanda al momento. Nella prossima conferenza che avrà luogo in agosto o settembre presenteremo l'elenco dettagliato degli sviluppatori. Per ora posso solo dire che centoventi sviluppatori sono coinvolti nel progetto e che abbiamo consegnato già mille kit di sviluppo.

MC: Quale sarà il prezzo e il numero di macchine che avete intenzione di lanciare sul mercato?
Non ne sono ancora a conoscenza (ride). E' ancora troppo presto per dirlo. Pensiamo di vendere almeno un milione di macchine in Giappone entro il marzo del 1999.

MC: Quanto spenderete per il lancio di Dreamcast?

Circa 500 milioni di dollari per il lancio in tutto il mondo. Dai 50 agli 80 milioni sono impiegati per lo sviluppo dell'hardware, dai 150 ai 200 per la produzione del software. Per promozione e marketing in ogni area spenderemo circa 100 milioni. Facendo un paragone, se avessimo voluto lanciare una nuova automobile avremmo sborsato circa 200 milioni di dollari. Per la preparazione della catena di montaggio ne avremmo spesi altri 200. La stessa cifra sarebbe stata poi spesa per la sua commercializzazione sul mercato nazionale ed estero. Per lanciare questa piccola macchina abbiamo speso quasi la stessa cifra. E' incredibile! (ride)







Yu Suzuki alla presentazione del Dreamcast

MC: Sega continuerà a sviluppare giochi per Personal Computer?

SI: Non abbiamo dubbi a riguardo. Dopo il lancio di Dreamcast il mercato dei PC sarà più facilmente accessibile per noi, principalmente per le similitudini tra le due macchine. Ci sono molti candidati alla conversione per Personal Computer tra i titoli pensati per Dreamcast. Pensiamo che il nostro giro d'affari per quanto riguarda il software per PC aumenterà drasticamente nei prossimi mesi.

MC: Quale parte della divisione arcade partecipa al progetto Dreamcast?

SI: I nostri ragazzi delle divisione AM stanno già realizzando titoli per Naomi, la scheda per coin-op basata su Dreamcast. Yu Suzuki è già riuscito ad ottenere tre milioni e mezzo di poligoni al secondo con Naomi, molto di più di quello che può fare il Model 3. Ci aspettiamo molti titoli per Naomi nelle sale giochi giapponesi. Giochi che saranno tra l'altro convertibili per Dreamcast. Ma la qualità richiesta dai consumatori è superiore a quella d'un tempo. Non sarebbero soddisfatti di semplici conversioni. Richiederanno giochi più adatti al divertimento casalingo. Dovremo quindi scegliere con maggiore attenzione i titoli più adatti ad essere convertiti.

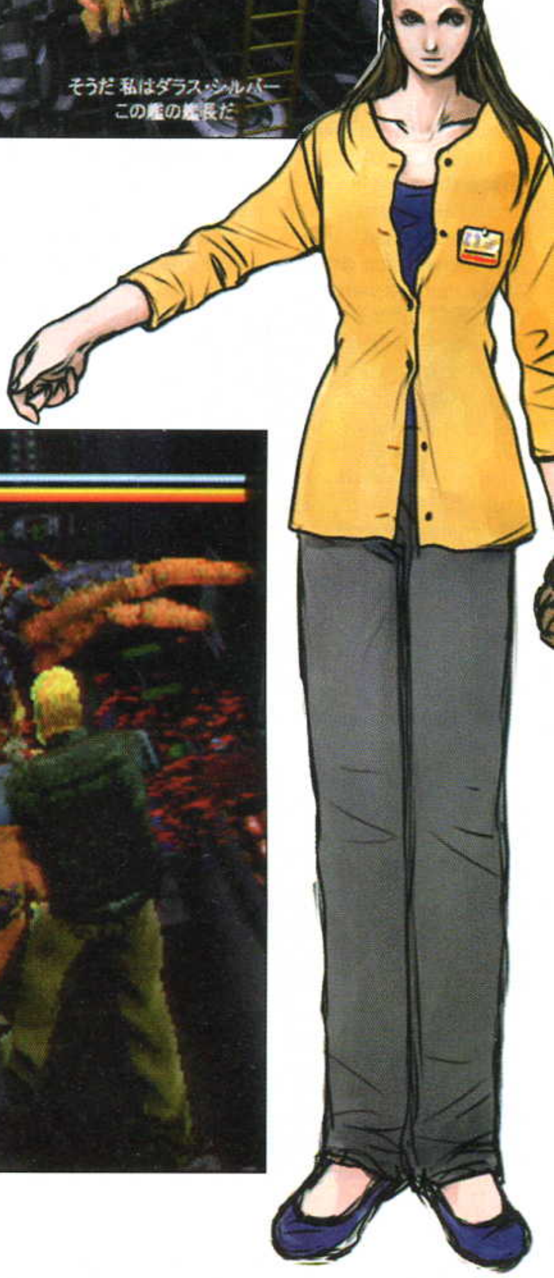
Deep Fear

Deep Fear è il tipo di gioco che potrebbe benissimo far venire l'acquolina in bocca ai possessori di un Saturn. Presentato in un filmato durante l'ultima edizione del Tokyo Game Show, **Deep Fear** è attualmente assai prossimo ad essere completato e Sega ha cominciato a svelare alcuni elementi del sistema di gioco e della trama. **Deep Fear** è un gioco di azione a tinte horror che alterna animazioni in computer graphics a sparatorie tra personaggi in 3D. Senza dubbio gli autori di **Deep Fear** hanno guardato soprattutto alla lezione dei vari **Bio Hazard/Resident Evil**. Le scene di combattimento sono concettualmente molto simili a quelle proposte da questi ultimi, e altrettanto familiari sono il modo in cui si maneggia l'arma da fuoco e il tipo di visuale proposto. E' possibile usare diverse armi da fuoco di tipo classico, fra cui una pistola Glock, un fucile a canne mozze, una Colt 1991 A1, un MP5 e delle bombe a mano. Ognuna di esse inciderà sui mostri in modo diverso. Una volta colpito, il mostro potrà reagire in modo diverso a seconda dell'arma usata. Tirate le somme, potremo vedere schiattare i nostri nemici in dieci modi diversi. L'azione, come vi avevamo già anticipato sul numero scorso di Mega Console, avrà luogo in una base situata sotto il mare a 300 metri di profondità e l'ossigeno sarà un parametro molto importante del gioco. Sullo schermo saranno visualizzate due barre di misurazione: quella riferita agli HP e quella riguardante, appunto, l'ossigeno consumato. Questo limite di ossigeno può, di fatto, essere considerato un limite di tempo dal giocatore. Nel 21° secolo una stazione radar situata nel Nevada rileva la presenza di uno strano oggetto nell'atmosfera terrestre. L'UFO finisce col precipitare nella zona delle Marianne, presso l'Oceano Pacifico. Trovandosi in prossimità dell'area in questione, il sommergibile americano SSN-221 Seafox viene inviato sul luogo del disastro per effettuare delle ricerche. A missione conclusa, il Seafox si avvia verso una base sottomarina denominata "Big Table SSB-001", ma un improvviso incidente fa sì che il Seafox entri in collisione con il cacciatorpediniere MK-4BADCAP. L'esplosione che ne risulta provoca un guasto nel sistema di supporto vitale della "Big









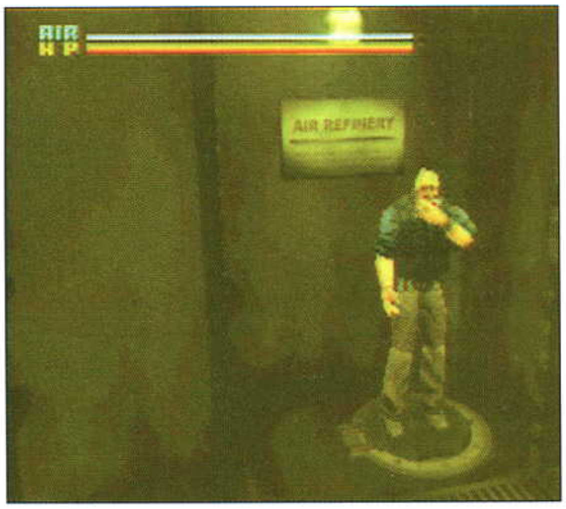




SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
USCITA	16 LUGLIO

Table". L'ammiraglio al comando della base, Crancy, ordina a una squadra di soccorso, la ERS, di trarre in salvo il personale situato in un settore segreto della base, la cosiddetta "Navy Area" (la Zona della Marina) . Il giocatore dovrà calarsi nei panni virtuali di John Meyer, un membro del team di soccorso... Sega ha inserito numerose sequenze in *computer graphics* e ha prestato un'attenzione particolare ai dettagli delle scenografie tridimensionali. Altrettanto riguardo è stato riservato al lato interattivo del gioco. **Deep Fear** sarà forse privo di quel fascino che ha fatto di **Bio Hazard/Resident Evil** e i suoi sequel fra i videogiochi più venduti della storia, ma ha tutte le carte in regola per essere un ottimo passatempo estivo.





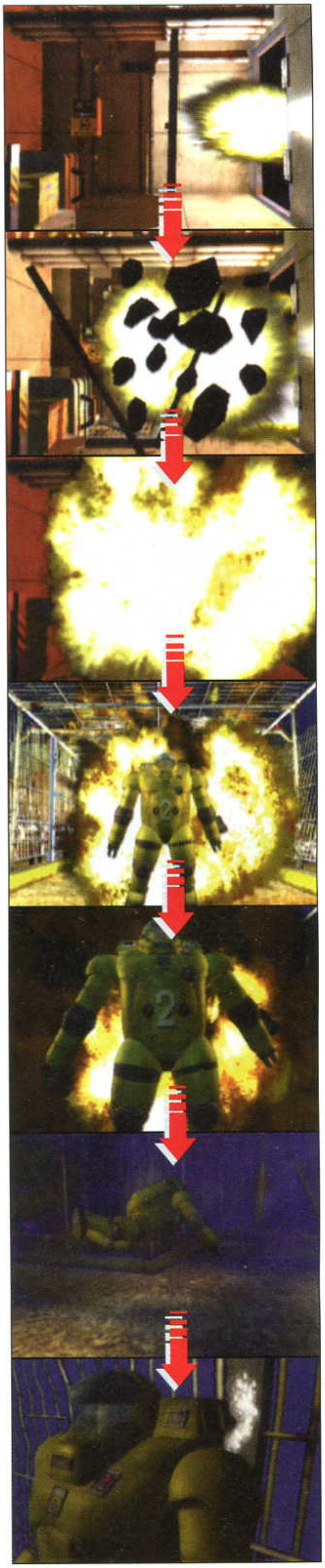












Street Fighter Alpha/Zero 3

Mentre altre compagnie sono alla disperata ricerca di idee nuove per i loro progetti videoludici a venire, Capcom continua a sfornare seguiti di **Street Fighter** con la massima disinvoltura. Nelle sale giochi ce ne sono attualmente tre: **Street Fighter III**, **Street Fighter EX 2** e il nuovo **Street Fighter Alpha/Zero 3**. Il gioco offre un totale di 25 personaggi: di questi, 18 sono personaggi tolti di peso da **Street Fighter Alpha/Zero 2**, mentre i restanti sette sono delle *new entry*. Come vi avevamo già anticipato nel numero scorso di Mega Console, fra i personaggi già noti è possibile trovare i mai dimenticati protagonisti dei primi episodi: Ryu, Ken, Zangief, Dhalsim, Chun-Li e via dicendo. Tuttavia anche fra le sette "novità" vi sono dei volti familiari: Cammy, E. Honda, Blanka e Vega, e Cody proveniente da **Final Fight**. Gli unici personaggi davvero inediti fra questi "magnifici sette" sono due ragazze: Karin, una giovane liceale già apparsa in una serie di manga dal titolo "Sakura Ganbaru" serializzato sulla rivista di videogiochi giapponesi "Gamest", e Rainbow Mika, una fanciulla decisamente sexy creata appositamente per **Street Fighter Alpha/Zero 3**. Dopo aver selezionato il personaggio desiderato, si potrà scegliere fra varie modalità di gioco. Ciascun personaggio offre tre tipi di combattimento: X-ISM, Z-ISM e V-ISM. La modalità X-ISM permette al personaggio di eseguire solamente una combo e di combattere secondo gli stessi parametri proposti da **Street Fighter II X** (sullo schermo non apparirà infatti che una sola barra di misurazione dell'energia). La modalità Z-ISM offre un tipo di combattimento identico a quello proposto da **Street Fighter Alpha/Zero** e permette di eseguire svariate combo (per un totale di tre livelli). La modalità V-ISM è la modalità più completa, in quanto permette ai personaggi di usare delle combo originali progettate appositamente per **Street Fighter Alpha/Zero 3**, che poi sono in effetti delle versioni perfezionate delle combo disponibili nel secondo titolo della serie. Capcom ha inoltre inserito una nuova barra di misurazione, la "Guard Clash". Questa barra decrescerà quando il giocatore assumerà una posizione difensiva e quando si estinguerà del tutto non sarà più possibile proteggersi. Questo nuovo sistema impedirà ai giocatori di starsene con le mani in mano, anzi li obbligherà ad operare in modo più risoluto e a sviluppare una strategia che si possa definire tale. Giunti allo scontro col boss finale si potrà assistere a due finali diversi, definiti "best ending" e "normal ending". Su questa novità Capcom ha preferito mantenere uno stretto riserbo. **Street Fighter Alpha/Zero 3** non porta alcuna radicale innovazione alla serie cui appartiene ma propone un sistema di gioco collaudato che dovrebbe garantire ore e ore di piacevole intrattenimento.













SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**CAPCOM**
GENERE	**PICCHIADURO**
USCITA	**NON ANNUNCIATA**

WWF Warzone

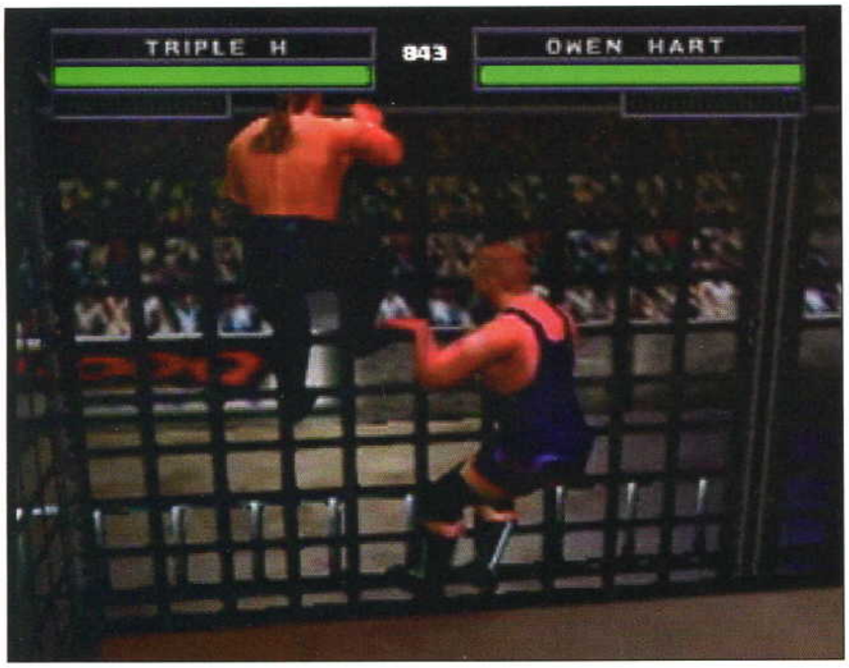
Anche se la popolarità della WWF è in declino, tanto in Italia quanto negli Stati Uniti (dove è stata ormai soppiantata dalla WCO), Acclaim ha deciso di dedicare un altro titolo a questi pazzi lottatori. In questa anteprima potrete quindi scoprire quali sono le novità inserite dalla casa americana rispetto ad altri titoli del genere, nel tentativo di rivitalizzare una federazione che ormai è sempre più vicina alla scomparsa. Sono ormai finiti i tempi in cui, con il commento del leggendario Dan Peterson potevamo ammirare lottatori del calibro di Hulk Hogan, The Ultimate Warrior, Macho Man e molti altri affrontarsi sui ring della WWF; l'interesse per il wrestling in Italia è scemato infatti abbastanza velocemente, e anche negli Stati Uniti la WWF è stata superata come popolarità dalla WCO che, grazie a contratti vantaggiosi, è riuscita a ingaggiare i più famosi eroi di questo insolito sport. Anche per questo motivo, quando abbiamo acceso per la prima volta il Nintendo 64 dopo aver inserito la cartuccia di **WWF Warzone** ci siamo trovati di fronte a personaggi nella maggior parte dei casi a noi sconosciuti; se escludiamo infatti The Undertaker, Bret Hart e Shawn Michaels, quasi tutti gli altri lottatori non sono mai apparsi sugli schermi televisivi italiani. Non si tratta comunque di un difetto, visto che la presenza o meno di personaggi famosi non dovrebbe influenzare minimamente la giocabilità; ciò che influenza la giocabilità invece sono la struttura di gioco e la quantità di modalità di gioco presenti. A quanto abbiamo potuto vedere, il numero di opzioni a disposizione è senza dubbio notevole e dovrebbe riuscire ad accontentare tutti i videogiocatori; oltre infatti al classico incontro in singolo e al solito torneo, sono disponibili i combattimenti all'interno di una gabbia oppure la battaglia reale (in cui ogni due minuti entra un nuovo combattente e si viene eliminati se si viene lanciati fuori dal ring oppure se si viene schienati per più di tre secondi) oppure a match che a prima visto potrebbero sembrare normali ma che sono ravvivati dalla presenza di oggetti di vario genere, come sedie o spranghe di metallo, da utilizzare per infliggere ulteriori danni all'avversario. Tutti i combattimenti sono poi accompagnati dai classici effetti di fondo che riproducono tanto le urla di dolore dei lottatori quanto i boati del pubblico con il commento da parte di un telecronista che si limita alla elencazione delle mosse eseguite e a qualche brevissima annotazione (non è comunque detto che questo aspetto non venga migliorato nella versione definitiva). In giochi del genere uno degli aspetti che ricopre maggiore importanza è la quantità di mosse a disposizione; **WWF Warzone**, può contare su un buon numero di colpi, buona parte dei quali sembrano però comuni a tutti i lottatori. Una delle cose più divertenti di **Warzone** è comunque l'editor dei lottatori: grazie a questo potrete creare dal nulla un wrestler aggiungendogli spaventose venature sulle braccia, peluria folta sul petto, pantaloni militari, megacintura da campione del mondo di wrestling, insomma potete generare un perfetto malato di mente! E quelle citate sono solo alcune delle decine e decine di variazioni possibili!













SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE

Jikkyo World Soccer
World Cup France 98

Dopo lunga attesa e voci di corridoio che si accavallavano facendo montare le speranze dei giocatori di mezzo mondo, ecco che Konami si è decisa a lanciare la nuova versione del suo simulatore calcistico. Per ora è disponibile solo la versione giapponese ma entro la fine dell'estate dovrebbe esser lanciata sul mercato almeno quella americana. Bando però alle ciance e sotto con **JWS - World Cup 98** perché ne vale la pena di brutto. Una volta che avrete imparato a destreggiarvi fra i menù completamente in giapponese vi renderete conto che le competizioni che vi vengono offerte non sono poi cambiate molto. Si parte con la pratica e la partita amichevole, completamente configurabili a vostro piacimento, fino ad arrivare a France 98, alla sfida ai rigori e a una fantomatica lega mondiale, giocata con gironi all'italiana. Anche adesso è compresa una modalità in cui venite catapultati in partite del passato già avviate. Nel precedente **Perfect Striker/ISS64** si trattava di partite relative alle qualificazioni e alle fasi finali dell'ultimo campionato europeo, mentre in questo caso i programmatori hanno inserito alcuni dei match più importanti ed emozionanti della fase di qualificazione di France '98. Tanto per fare un esempio potrete vestire la maglia azzurra nello spareggio con la Russia oppure difendere i colori dell'Iran nella sfida decisiva con l'Australia. Se invece volete partecipare al campionato mondiale, dopo aver scelto per quale nazione scendere in campo, sarete inizialmente impegnati nella fase di qualificazione composta da un girone all'italiana di quattro squadre. Dopo questo sarete ammessi alle finali mondiali e da lì in poi il vostro cammino sarà articolato esattamente come è avvenuto oltralpe. Le sfide con gli amici rappresentano sempre e comunque il massimo del divertimento e il calcio di Konami ha di buono il fatto d'essere molto facile da comprendere anche per chi lo prova per la prima volta. Sotto quindi con i derby fra amici che possono impegnare fino a quattro persone contemporaneamente, suddivise come meglio credete fra le due formazioni in campo. In **JWS - World Cup 98** è molto curata anche la sezione delle opzioni selezionabili e delle variabili sotto il vostro diretto controllo prima di entrare in campo. Se avete optato per l'amichevole potrete, come del resto avveniva anche in passato, selezionare il numero di giocatori da mandare in campo (da sette a undici per squadra), il loro stato di forma e il livello di bravura dei portieri. Se al contrario optate per una competizione più complessa, tutte le impostazioni saranno automatiche e in gran parte legate alla bravura della squadra (non certo il numero dei giocatori che, ovviamente, sarà di undici per parte). Potrete comunque agire sulla lunghezza dell'incontro, sulle condizioni atmosferiche, sulla severità dell'arbitro e sul globale livello di difficoltà.





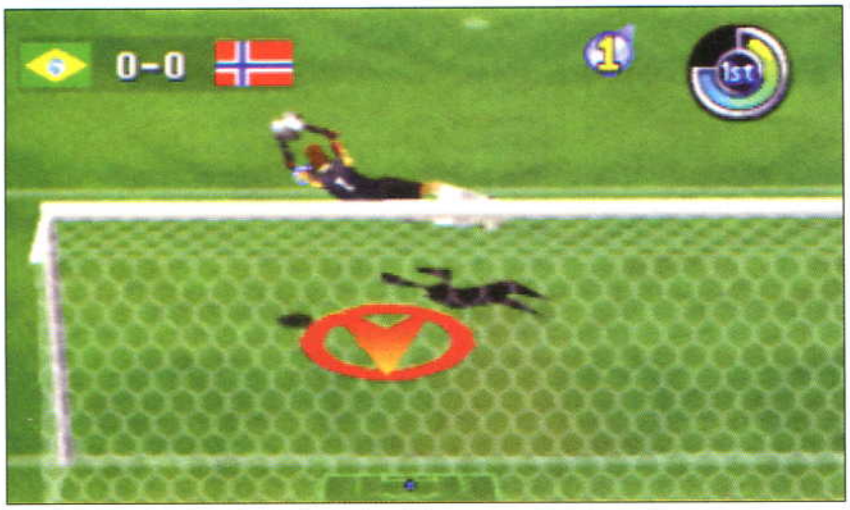
TUTTI AL SUPERCORSO DI COVERCIANO

Prima di scendere in campo, si affrontano tutte le regolazioni tecniche dell'incontro che riguarderanno i giocatori da mandare in campo, il modulo da adottare e l'impostazione del gioco. In questa versione giapponese si tratta della fase più complicata perché dovrete destreggiarvi fra decine di schermate che ai più risulteranno incomprensibili. Con un po' di pratica, magari ricordandosi com'erano disposte le opzioni nel vecchio **PS/ISS64**, si riesce comunque a settare tutto al meglio. Le impostazioni iniziali non sono comunque immutabili e avrete la possibilità di cambiarle durante l'incontro e anche nel bel mezzo di un'azione. Si tratta di menù molto curati nei particolari che nulla hanno da invidiare alle simulazioni europee, che pongono l'attenzione sulla tattica, né tantomeno a quelle americane che enfatizzano i dati statistici. Potremmo dire che anche in questo nuovo calcio i programmatori di Konami hanno trovato una giusta via di mezzo che accontenta sia i novizi che non vogliono perdersi in particolari inutili, né l'esperto che non scende in campo se la squadra non è disposta come vuole lui. Avrete inoltre la possibilità di personalizzare le formazioni cambiando le caratteristiche dei giocatori presenti oppure inserendone di totalmente nuovi. Non siete stati contenti delle convocazioni di Maldini? Ritenete che lasciare a casa Zola sia stato un oltraggio al calcio? Costruitevi il piccolo fantasista sardo e vediamo se



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4





riuscite a dimostrare di avere ragione. Finalmente arriva il momento del calcio d'inizio e mentre le squadre si dispongono in campo verrete informati della temperatura e addirittura del livello di umidità. Cose che in fondo incidono fino a un certo punto, quello che conta è sapere con che condizioni atmosferiche si giocherà: asciutto, pioggia o neve. Queste infatti influiranno pesantemente sia sul controllo di palla dei calciatori che sulla loro mobilità sul terreno di gioco. Fin dal fischio d'inizio si capisce come questo **JWS - World Cup 98**, pur essendo semplicemente un'evoluzione di **PS/ISS64** (e stiamo parlando del miglior gioco di calcio in assoluto) sia decisamente di un livello superiore rispetto al suo illustre antenato. Si avverte subito che la grafica è stata rimodellata e che non ci sono più quegli scomodi rallentamenti che minavano un filino in passato la giocabilità, ma solo andandovi a rivedere il vecchio **ISS64** vi accorgerete di come la fluidità sia maggiore e di come il realismo risulti favorevolmente influenzato ben oltre quello che si potesse immaginare.

DI QUI NON SI PASSA

Quello che però colpisce più in positivo è il modo in cui è stato completamente ridisegnato il comportamento dei portieri. Si potrebbe dire che ora è più difficile segnare, e questo è vero, ma sarebbe un commento altamente riduttivo e che non rende giustizia alle rinnovate capacità degli estremi difensori. La verità è che ora si comportano in modo dannatamente più realistico! Nel vecchio **PS/ISS64** i problemi erano sostanzialmente due: lentezza negli spostamenti laterali e cronica incapacità di trattenere la palla una volta effettuata la parata. Entrambi questi aspetti sono stati migliorati ma si riesce sempre a segnare spostandosi





TUTTI I GIOCATORI DEL MONDO... TRANNE UNO

I più attenti fra di voi si saranno accorti che su questo numero di Mega Console ci sono le recensioni di due titoli ufficiali dei mondiali di calcio 1998 per il Nintendo 64. Com'è possibile una cosa del genere? Per i mercati occidentali infatti la licenza è andata a Electronic Arts che, forte dei suoi contatti di lunga data con la federazione internazionale ha pubblicato per France 98 una riedizione aggiornata di FIFA 98. Il discorso è diverso per il Giappone, in cui invece i diritti di sfruttamento del marchio del mondiale sono andati a Konami, che dunque ha fatto uscire il suo nuovo calcio con le formazioni e i giocatori originali non solo delle nazioni che partecipano alla fase finale del campionato ma anche della maggiori compagini escluse. Questo naturalmente nella versione per il mercato interno. Cosa succederà quando a settembre usciranno le versioni americana ed europea del gioco? Alcune cose sono certe: Konami non potrà sicuramente inserire i nomi originali dei calciatori che infatti saranno tutti inventati, come del resto avveniva anche nelle precedenti versioni. Abbiamo detto che questa versione giapponese presenta i giocatori originali ma, per la precisione, è così al 99,5% (o giù di lì). Eh sì perchè nella formazione brasiliana manca proprio lui, Ronaldo! Il motivo è presto detto: il pelato miliardario che sbaglia solo all'aeroporto della Malpensa ha firmato un contratto per la pubblicazione di una simulazione calcistica di Infogrames che porta il suo nome, quindi i programmatori di Konami hanno dovuto fare un Brasile che ruota attorno a Romario, che ai mondiali non ha neanche giocato! Come potevano saperlo, poveretti?



velocemente o raccogliendo una ribattuta, la differenza è che ora queste azioni sono possibili solo quando, pensando al calcio reale, questo è logico che avvenga. I veri portieri non trattengono ogni tiro e non riescono a essere sempre ottimamente piazzati e così avviene anche in questo caso. Il realismo del loro operato si avverte anche nella velocità con cui escono sui piedi di un attaccante e dal piazzamento che hanno sempre fra pali. Niente da dire, se perdete non è certo colpa loro! L'intelligenza artificiale che pervade tutto il gioco è stata implementata con grande cura. Non solo le azioni che voi sarete in grado di costruire saranno molto realistiche, ma anche quelle degli avversari! La regolazione della difficoltà è stata effettuata con cura: già al quarto livello segnare non è più un gioco da ragazzi...

TUTTO SOTTO CONTROLLO

I comandi sono molto intuitivi anche se sfruttano tutti i tasti del controller del Nintendo 64 e, cosa più importante, rispondono con maggiore prontezza rispetto alla versione precedente. L'intera gamma di colpi a vostra disposizione è facilmente eseguibile in ogni momento ma se nei livelli di difficoltà più bassi vi basterà un'esecuzione anche approssimativa per ottenere gli effetti desiderati, più avanti dovrete dosare millimetricamente la potenza di tiri e cross per raggiungere la vittoria. Una novità è rappresentata dalla possibilità di eseguire colpi ad effetto utilizzando il tasto Z o L, a seconda che controlliate la vostra squadra col joy analogico o col pad digitale. Si tratta di una sostanziale modifica rispetto al vecchio **PS/ISS64** in cui si poteva solo angolare il tiro, che comunque rimaneva rettilineo nella sua traiettoria (cosa eseguibile anche ora). Con Z o L ora potete eseguire un vero e proprio "aftertouch" per disegnare traiettorie arcuate. Da notare che i programmatori hanno pensato bene di lasciare un particolare che neppure nella precedente versione aveva convinto fino in fondo, quella sorta di memoria dei colpi per cui se selezionate un tiro anche prima di raggiungere la palla il calciatore lo esegue non appena ne entrerà in possesso. Questo risulta un po' scomodo in fasi particolarmente convulse di gioco quando si preme un tasto per eseguire un'azione difensiva, ad esempio un tackle, mentre invece si prende la sfera e si finisce per buttarla da qualche parte con un tiraccio.

SPETTACOLARE COME NON MAI

I colpi a vostra disposizione sono molto più vari di quelli che avevate in **PS/ISS64** e vi consentono giocate che, pur mantenendo un alto grado di realismo, sono pure spettacolari. Girate al volo, colpi di tacco e dribbling sono all'ordine del giorno. Alle giocate selezionabili direttamente con una semplice pressione di un tasto si aggiungono le immancabili mosse frutto di combinazioni, forse più belle che utili ma che nei derby con gli amici hanno un grande impatto psicologico ("Io la so fare e tu no, gnè gnè gnè"). Il risultato non può che essere una giocabilità sopraffina in cui fin dalla prima partita verrete catturati dall'azione frenetica e realistica per non venirne più mollati. Sì, perché la maggiore differenza rispetto al passato sta nel fatto che ora vi ci vorrà molto più tempo per domare tutti gli avversari e questo, grazie al buon dosaggio della difficoltà, ha sicuramente riflessi positivi sull'appeal di questa stupenda simulazione. Per quanto riguarda le inquadrature sono state riproposte le stesse a cui eravate abituati. A vostra disposizione quindi tre livelli diversi di zoom e tre diverse altezze a cui piazzare la telecamera. Di nuovo rispetto al passato c'è la possibilità di ruotare l'angolazione di gioco. La classica inquadratura di **PS/ISS64** vedeva infatti l'azione svilupparsi in orizzontale ma ora potete anche

COSE MAI VISTE

Certo sarà un aspetto non particolarmente incisivo sulla giocabilità ma, dato che anche l'occhio vuole la sua parte, è importante sottolineare come la Konami abbia prodotto una serie incredibilmente varia e ben realizzata di animazioni che fanno da cornice alla partita vera e propria. Ormai tutto quello che può succedere in uno stadio è stato riprodotto con perfezione. In PS/ISS64 c'era solo l'arbitro in campo, ora ci sono i guardalinee (che segnalano tutto, dai fuorigioco ai falli laterali) finanche al quarto uomo che col suo bel display elettronico comunica durante i cambi chi entra e chi esce. Completamente rifatte anche le scene d'esultanza e quelle di disperazione dei giocatori. Importante sottolineare un aspetto che ha anche dei risvolti tecnici: se prima ad esultare era generalmente solo il marcatore, talvolta acclamato dai compagni, ora le scene coinvolgono sempre tutta la squadra, con un evidente mole di lavoro in più svolta dai programmatori. Altri eventi che adesso trovano una loro adeguata rappresentazione sono gli infortuni, con i barellieri che entrano in campo e dopo aver sollevato di peso lo sfortunato giocatore se lo portano fuori! Sempre più aggressive le proteste in caso di provvedimenti arbitrali e successive scaramucce fra avversari. Anche qui la varietà è decisamente aumentata: alcune sono veramente esilaranti da vedere come quando un calciatore cerca di trattenere un compagno ammonito dall'aggressione fisica all'arbitro. Cosa si può volere di più da un gioco di calcio?







optare per uno scrolling verticale. Anche in questo caso restano selezionabili le tre altezze e i tre zoom. Dal punto di vista della giocabilità non cambia poi molto, resta il fatto che molte simulazioni preferiscono quest'impostazione e che quindi alcuni di voi potrebbero, per abitudine, trovarla più comoda. Il sonoro è forse, fra tutti, l'aspetto meno spettacolare. Gli effetti sono di discreta fattura ma quello che a noi non è che faccia impazzire è che il commento è inevitabilmente in giapponese. Con il lancio della versione americana e di quella europea dovrebbe arrivare una telecronaca in inglese ma fossi in voi abbandonerei le speranze di averla anche in italiano. Si potrebbe parlare per ore di questo gioco ma non vorremmo distrarvi dalla cosa più importante che dovete fare ora: comprarlo! Se stavate aspettando un titolo per Nintendo 64 dal valore assoluto e senza rivali su qualsiasi piattaforma... l'avete trovato!

Puck







Dalla nuova simulazione di Konami mi aspettavo dei discreti miglioramenti rispetto al passato, ma quello che ci siamo trovati fra le mani va nettamente al di là delle più rosee aspettative. I nostri inviati ad Atlanta mi avevano avvertito che si sarebbe trattato di un gioco di qualità cristallina ma non immaginate neanche quanto questo sia vero. La grafica apparentemente non è cambiata molto ma le animazioni sono state completamente ridisegnate e soprattutto l'azione ora è decisamente più fluida e non si avvertono più quei noiosi rallentamenti che c'erano in passato. Ma è la giocabilità a farla da padrona: partendo da una base già ottima, i programmatori hanno limato i piccoli difetti che c'erano come dei limitati ritardi di risposta nei comandi e dei portieri non sempre all'altezza della situazione. La somma di tutte queste componenti genera una giocabilità eccezionale, ma se non provate almeno una volta questo gioco non potrete capire i nostri toni entusiastici. Potremmo spendere fiumi di parole per magnificare questo gioco ma nulla gli rende giustizia come provarlo in prima persona. Fidatevi, non c'è confronto che tenga!





SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	96
SONORO	89
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	95

World Cup 98

Electronic Arts ci ha abituato, fino allo sfinimento, a far uscire ogni anno gli aggiornamenti delle sue simulazioni sportive ma questa volta ha davvero esagerato! Nella stagione del mondiale di calcio infatti non gli è bastato far uscire **FIFA 98: Road to the World Cup** ma ha deciso di sfruttare fino in fondo la sua preziosissima licenza con **World Cup 98**, ovvero il vero e unico gioco ufficiale della competizione per il mercato europeo. Com'è ovvio che sia, visto il breve lasso di tempo intercorso fra le due versioni, le varianti non sono molte e, come vedremo, si limitano principalmente a "ritocchi" nella grafica e nelle opzioni. E' doveroso però premettere che se già **FIFA 98** era sicuramente l'unico gioco in grado di avvicinare, ma mai raggiungere, la giocabilità e il divertimento di **ISS64**, questo nuovo **World Cup 98** si migliora ulteriormente con un maggior grado di realismo e una completezza della simulazione davvero ammirevole. Peccato che anche la Konami non sia rimasta con le mani in mano e proprio in questo numero trovate la recensione del suo **Perfect Striker World Cup 98**, licenza ufficiale di France 98 per il Giappone, che sposta ancora più in là il limite per le simulazioni di calcio sul Nintendo 64.

FINALMENTE IN FRANCIA

Le modalità di gioco a vostra disposizione, vista la particolarità di questa versione, sono ancora più ristrette del solito e oltre all'allenamento e al match amichevole vi offrono solamente il campionato mondiale (ovvio) e le Cup Classic. Queste ultime non sono altro che le storiche finali delle precedenti edizioni della manifestazione, che avrete l'opportunità di rivivere con le formazioni originali per cercare di sovvertire o confermare i verdetti del passato. Con voi in campo, nel 94 a Pasadena saremmo arrivati ai fatidici rigori o la partita sarebbe finita prima? Da notare che, per dare un tocco di nostalgico romanticismo al tutto, le finali più vecchie le giocherete... in bianco e nero! Passando poi alla modalità principe di **World Cup 98**, la coppa vera e propria, la prima cosa che dovrete fare è selezionare la nazione che vorrete difendere. Tutte le compagini presenti sono quelle che effettivamente hanno dato vita al mondiale francese, divise in base a numerosi parametri che ne individuano debolezze e virtù. Trattandosi poi di una licenza ufficiale anche i singoli giocatori sono quelli veri e così potrete vedere in campo tutti i vostri beniamini, dal povero Ravanelli coi capelli infarinati al legnoso Flo riprodotto in tutta la sua lunghezza. La seconda scelta che vi verrà richiesta è decidere se i gironi rimangano quelli ufficiali o se preferite ridisegnarli. Quest'ultima opportunità nasconde però molte insidie in quanto il sorteggio verrebbe fatto senza tener conto delle teste di serie e quindi nello stesso girone potrebbero trovarsi sia molte squadre deboli che altrettante favorite per la vittoria finale.



DAL CULO DI SACCHI ALLA TINTA DI MALDINI

Prima di scendere in campo l'ultima cosa che vi resta da fare è quella di sistemare al meglio il vostro undici. Se queste incombenze tecniche non vi piacciono e preferite lasciare il lavoro del tecnico a qualcun altro, il computer (anzi, l'ordinateur, dato che parliamo dei mondiali di Francia, paese noto a tutti per il suo sciovinismo) provvederà a decidere gli undici titolari e impostare la tattica migliore possibile. Se questa è certamente la cosa preferibile durante le prime partite, col crescere delle vostre abilità sentirete sempre più il bisogno di una squadra che si adatti al vostro gioco e quindi sfrutterete le opzioni a vostra disposizione per modificare tattiche e impostazioni della vostra nazionale. Il tutto sempre in modo molto immediato e intuitivo com'è nella tradizione dei giochi di Electronic Arts, sempre all'avanguardia per quanto riguarda l'interfaccia utente e la completezza dei dati. Da notare che un'altra delle novità più rilevanti di questa versione è che ora le tattiche sono modificabili anche durante lo svolgimento dell'incontro, per poter ovviare in corsa



Brasile-Scozia, la partita che ha inaugurato France 98. Partono gli inni nazionali...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



In World Cup 98 i portieri sono molto migliorati...

ad eventuali errori o per apportare le opportune contromosse al variare della situazione. Inoltre, senza neppure fermare il gioco potete chiamare alcuni schemi. Se infatti schiacciate i tasti L e R abbinati a uno dei C potete far salire la difesa per far scattare il fuorigioco o ordinare un raddoppio di marcatura. Come nella realtà si tratta di armi a doppio taglio perché se sbagliate l'esecuzione rischiate di lasciare ampi spazi liberi ai vostri avversari. E' quindi consigliato iniziare a sperimentarle solo dopo aver raggiunto una certa dimestichezza con **World Cup 98**. Per quanto riguarda le opzioni che riguardano più prettamente la configurazione del gioco bisogna dire che c'è in pratica una sola differenza ma rilevante. Ora infatti potete selezionare oltre al livello di difficoltà anche il livello di velocità di gioco fra i quattro disponibili. Naturalmente il più difficile è l'ultimo e vi assicuriamo che le partite si faranno veramente frenetiche a questo punto.

FRATELLI D'ITALIA, L'ITALIA S'E' DESTA, DELL'ELMO DI SCIPIO S'E' CINTA LA TESTA

Finalmente si arriva al fischio d'inizio: subito ci si rende conto che i giocatori sono stati completamente ridisegnati e che ora le animazioni appaiono certamente più fluide. Per quanto riguarda l'azione di gioco non si avvertono sostanziali modifiche e la giocabilità, eccezion fatta per le nuove mosse a vostra disposizione, è rimasta sostanzialmente invariata. Le azioni che riuscirete a costruire saranno piuttosto realistiche anche se per dare più spazio alla spettacolarità alcune giocate saranno più degne di un cartone animato giapponese che di una reale partita di calcio. Le più marcate differenze, fortunatamente in positivo, sono relative al comportamento dei portieri, che fortunatamente ora sono degni di tale nome. Scordatevi i gol assurdi che si riuscivano a siglare in **FIFA 98**, in questo caso gli estremi difensori hanno un senso della posizione certamente migliore e non sarà così facile aggirarli con un paio di passaggi in area. Sulle palle da lontano ormai sono una sicurezza ma ancora qualche piccolo problema si rileva con i tiri negli angoli bassi. D'altronde qualche lieve debolezza devono pur averla, altrimenti ogni match finirebbe squallidamente a reti inviolate! La



E' proprio un videogioco: nella realtà Gazza non riuscirebbe mai a saltare così in alto da terra



COSE MAI VISTE

Alcune delle mosse acrobatiche a disposizione dei calciatori erano già presenti nelle precedenti versioni ma alcune sono novità introdotte per questo **World Cup 98**. Premendo contemporaneamente Z e R potrete facilmente richiamare tutta una serie di colpi spettacolari che vi consentiranno di lasciare a bocca aperta gli avversari.

DOPPIO PASSO




Fintate il dribbling da una parte e scattate poi da quella opposta. Questo dovrebbe assicurarvi di lasciare l'avversario impietrito sul posto mentre voi, baldanzosi e felici, vi dirigete verso la porta.

TOCCO SMARCANTE



Si tratta del passaggio più veloce che possiate immaginare. Si tratta di girare la palla verso un compagno prima ancora che tocchi terra. Roba fina. Da Roberto Baggio, tanto per intenderci.

GIRAVOLTA



Più leggiadri di una ballerina classica, ecco un sistema per abbindolare gli avversari. Dirigetevi verso di loro e proprio mentre pensano di essersi messi sulla vostra traiettoria, eseguite questo colpo e con un abile giro completo su voi stessi sorpasserete il difensore senza che questi capisca cosa è successo.

"ARDILES"




Un po' come il tocco smarcante, solo che stavolta lo fate a voi stessi. Qui la differenza è che non ricevete la palla da un compagno ma sarete voi stessi ad alzarvela per il colpo.

SIMULAZIONE DI FALLO



Qui rientriamo nel campo dei trucchetti non proprio da bravi ragazzi. Entrate in area e quando un avversario vi si avvicina buttatevi a terra. Se l'arbitro ci casca vi sarete guadagnati un bel rigore per portare dalla vostra parte le sorti dell'incontro.



Una brutta annata nel Milan, ma una piccola soddisfazione per Leonardo in World Cup 98!



difficoltà ai livelli più bassi è forse eccessivamente blanda ma se iniziate a selezionare Professional o World Class (soprattutto se abbinate a velocità di gioco elevate) la sfida si farà veramente entusiasmante. Ancora più infuocate saranno le partite giocate con gli amici poiché potrete partecipare fino in quattro contemporaneamente divisi come meglio vorrete fra le due formazioni in campo. Il commento sonoro, completamente in inglese, è ad opera di un famoso commentatore britannico. Le frasi sono varie e la cadenza ricrea alla perfezione lo spirito della telecronaca. Anche gli effetti sonori sono decisamente buoni e i boati del pubblico fanno venire la pelle d'oca. Un po' meno brillanti i coretti di sottofondo e le musiche d'intrattenimento durante i menù. **World Cup 98** sarebbe il miglior gioco di calcio su Nintendo 64 se contemporaneamente non fosse uscito il nuovo simulatore di Konami, per ora solo in versione giapponese.



SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA



PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	86
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	88

In pochissimo tempo Electronic Arts è riuscita a proporci un titolo discretamente migliore rispetto a FIFA 98. Oltre alle ovvie modifiche dettate dall'esigenza di produrre IL gioco dei mondiali (almeno per i mercati occidentali) si è posto rimedio alla maggior parte dei difetti che si erano presentati. Maggior difficoltà a segnare, grafica più raffinata e azione frenetica sono gli aspetti su cui hanno puntato i programmatori per contrastare il dominio di Perfect Striker/ISS64. Potremmo dire che ci sarebbero anche riusciti ma... contemporaneamente è uscito anche Perfect Striker World Cup 98 (il World Cup 98 del mercato giapponese) che segna un netto miglioramento rispetto al passato e che mantiene un certo margine di vantaggio sulla simulazione di Electronic Arts.



L'attaccante tedesco penetra la difesa americana come una lama nel burro! Il salvataggio del portiere è miracoloso!

GT64 Championship Racing

GT64 Championship Racing è una simulazione automobilistica molto realistica, con macchine e scuderie presi direttamente dal campionato giapponese Gran Turismo. Il biglietto da visita di questa ultima produzione di Ocean/Infogrames è di tutto rispetto: quattordici motorizzazioni, tre percorsi variamente configurabili e un menù per configurare la vostra vettura molto sviluppato. Tutto questo dovrebbe essere una buona premessa per avere finalmente un titolo di guida di valore assoluto sul Nintendo 64. Sfortunatamente anche questa volta qualcosa non tutto è andato per il verso giusto e nel proseguo della recensione vi spiegheremo esattamente il perché. Partendo comunque dalle opzioni che precedono la vostra discesa in pista bisogna dire che **GT64 Championship Racing** risponde alle esigenze sia del principiante che del guidatore più smaliziato offrendo sia la possibilità di impostare nei minimi dettagli la vettura, sia di avviare subito il motore e dare il via alla bagarre. Come accennato, le vetture sono quelle del campionato giapponese Gran Turismo e scegliere per quale team correre sarà una delle prime scelte che dovrete fare. La varietà di opzioni disponibili non si distacca molto da quello a cui siete abituati negli altri giochi di questo genere. Si parte con il time attack per proseguire poi con la competizione singola e il campionato, configurabile con diverse lunghezze di gara. Per quanto riguarda il multiplayer c'è la spiacevole sorpresa di poter competere solo in due, per una bella gara in quattro dovremmo quindi attendere un altro gioco. Anche in questa modalità comunque la velocità si mantiene buona e non si avvertono grossi problemi tecnici, a dimostrazione che i programmatori di Ocean/Infogrames sono tutt'altro che sprovveduti. Prima di scendere in pista c'è ancora da regolare la vettura, sia per quanto riguarda il cambio che per le sospensioni e gli alettoni. Potrete quindi avere una macchina che si adatta al meglio alle vostre caratteristiche di guida e a quelle del tracciato così da poter sempre puntare al miglior tempo. Ma è giunto ora il momento di far ringhiare i motori!



LA CURVA... GIRA... GIRAAAA!!!!!!

Croce e delizia di **GT64 Championship Racing** è il sistema di controllo della vettura. In Ocean devono aver voluto produrre più un simulatore di guida che un gioco divertente ed immediato e in questo senso hanno studiato una guida il più possibile realistica. Gli sforzi compiuti però hanno portato effetti opposti a quelli desiderati poiché la macchina appare in alcuni frangenti davvero inguidabile. Nessuno mette in dubbio che una vettura si comporterebbe realmente così ma il fatto è che i giocatori vogliono più che altro divertirsi e non ammirare il realistico modo in cui si perde il controllo in curva.

Una simulazione difficile è una cosa, una poco giocabile è un'altra. I tre percorsi inizialmente disponibili andranno affrontati nelle loro due configurazioni, quella lunga e quella corta. Se a questo aggiungiamo anche il percorso segreto che potrete

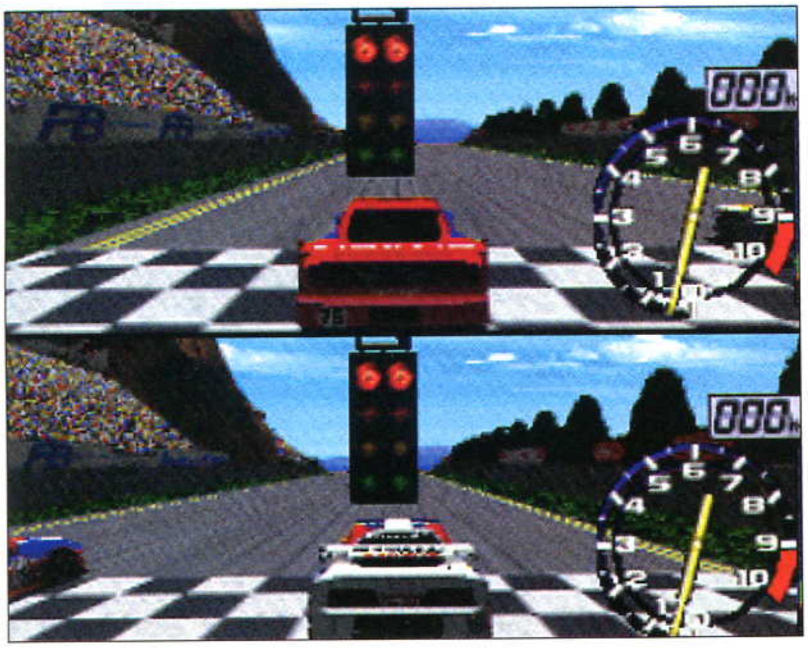






SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	OCEAN/INFOGRAMES
GENERE	GUIDA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2



raggiungere in base alle vostre performance la varietà migliora leggermente anche se si deve ammettere che rispetto agli standard attuali le possibilità offerte sono un tantino limitate. La grafica dei tracciati è comunque notevole e i paesaggi in cui andrete a muovervi sono stati realizzati con cura e scivolano via fluidi mentre li percorrete a discreta velocità. La temutissima "nebbia" fa capolino solo se correte con condizioni atmosferiche avverse, basta quindi con gli orizzonti limitati anche quando si la gara si svolge col solleone!

SCUOLA GUIDA

Durante la corsa potrete godere dei preziosi consigli del vostro navigatore virtuale, che si esprime tramite una serie di segnalazioni luminose che appariranno sullo schermo indicandovi con giusto anticipo le insidie del tracciato. Questi avvertimenti avranno colorazione diversa in

MI FACCIO UNA PISTA

Nella fase finale di sviluppo alcuni particolari riguardanti i percorsi sono cambiati, rispetto a quanto vi avevamo anticipato nella preview dello scorso numero. La sostanza comunque non è cambiata e inizialmente vi troverete tra le mani tre tracciati che dovrete affrontare sia nella modalità breve che in quella lunga. Non cambia invece l'obiettivo che dovrete raggiungere per avere accesso all'ultimo e misterioso percorso: vincere un campionato settando la durata delle gare a 24 giri. Se non altro sarà un premio per la vostra pazienza e perseveranza.

EURO COURSE

Short track

Si tratta naturalmente di un percorso adatto ai principianti e a quanti prediligono la guida pulita e la ricerca di traiettorie perfette al millimetro. Giusto un paio di curve da prendere con cautela in prossimità del traguardo.



Long track

Tracciato nervoso e pieno di insidie. Il consiglio migliore è quello di impararlo bene a memoria anche perché se non ci sono tratti impossibili è pur vero che si può sbagliare un po' ovunque.



JAPAN COURSE

Short track

Le gallerie sono solitamente seguite da curve impegnative, che comunque hanno un raggio non particolarmente stretto e possono essere percorse a buona velocità.



Long track

Il panorama è stupendo ma sfortunatamente non avete il tempo di godervelo. Le difficoltà cominciano a moltiplicarsi e ai lunghi curvoni veloci si alternano stretti tornantini.



USA COURSE

Short track

Subito dopo la partenza una repentina inversione a U vi metterà a dura prova. Non sarà però che l'inizio di un giro alquanto complicato e caratterizzato da un susseguirsi di repentine curve ad angolo retto.



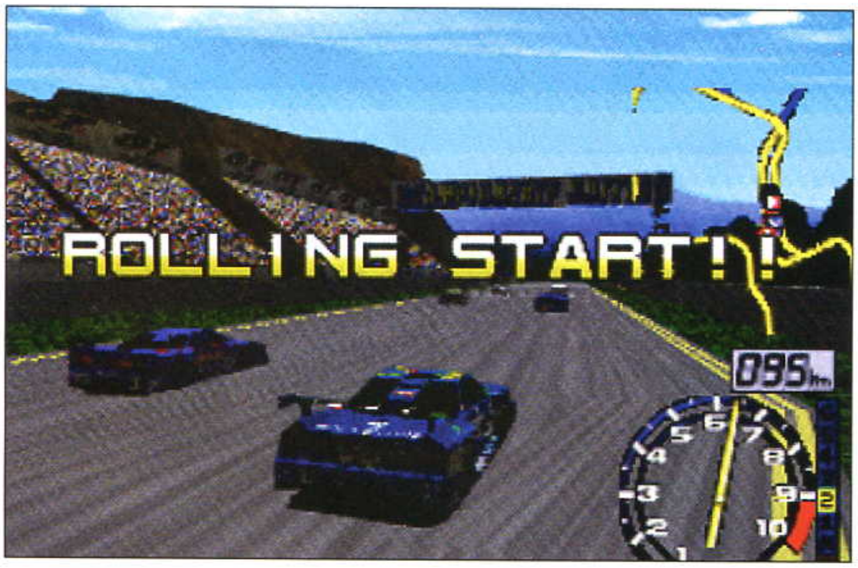
Long track

Si tratta del percorso più complesso di tutto il gioco, decisamente sconsigliato ai principianti. Riuscirete a combinarci qualcosa di buono solo dopo un duro allenamento su tutti gli altri tracciati.



base alla pericolosità del tratto di strada che state per affrontare: se è blu non dovreste usare troppa cautela e anzi potrete rischiare qualcosina, quando si passa invece al giallo e, peggio, al rosso, i pericoli sono seri e dovrete stare molto attenti per riuscire a tenere in pista la vettura. Il sonoro, come purtroppo accade troppo spesso sui giochi del Nintendo 64, è un inno al "vorrei ma non posso", con alcuni ottimi effetti, come il rumore del motore, ma che risultano comunque limitati a causa delle pesanti limitazioni alla memoria imposta dalla capacità ristretta (rispetto al CD) della cartuccia. Alla fin della fiera, **GT64 Championship Racing** è sicuramente una delle migliori simulazioni di guida uscite per questa console ma, così come i suoi rivali, presenta alcuni aspetti che non convincono fino in fondo, a partire proprio dal sistema di controllo, che limita parzialmente la giocabilità e il divertimento.





PAGELLA

GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	85



STORIE DI MOTORI

La gara per aggiudicarsi il titolo di miglior simulazione automobilistica su Nintendo 64 è sempre stata serrata, andiamo ad esaminare i principali prodotti usciti per questa potente console.

F1 POLE POSITION
L'unica simulazione di formula uno disponibile al momento. Una grafica poco spettacolare, un'animazione scarna e una generale mancanza di attrattività ne fanno un gioco un po' mediocre.

SAN FRANCISCO RUSH
Anche in questo caso gli unici problemi derivano da un sistema di controllo non perfetto. Per il resto buona grafica e buona giocabilità. Passaggi segreti e altre piccoli particolari nascosti ne fanno comunque il miglior gioco di guida "serio" su N64.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
Giocabilità migliore rispetto a **GT64 Championship Racing** e un aspetto grafico discretamente spettacolare. Peccato che il livello generale di difficoltà sia piuttosto basso e che non impiegherete molto tempo a portarlo a termine.

CRUIS 'N USA
Il primo e sicuramente il peggiore. Per niente realistico e dotato di una realizzazione tecnica decisamente scadente che culmina in una grafica per niente all'altezza. Unica scusante essere usciti agli inizi della storia del Nintendo 64.

LAMBORGHINI
La famosa casa automobilistica italiana entra sul mercato con un gioco di discreta fattura ma non eccezionale. Ancora una volta a fronte di una buona grafica sono la facilità e il sistema di controllo a farlo naufragare.

TOP GEAR RALLY
All'inizio sembra un po' lento ma una volta che entrate in possesso della Porsche o delle macchine segrete ci si rende conto del buon lavoro che i programmatori sono riusciti a fare. I livelli raggiunti su altre console sono comunque ancora distanti.

A volte la pretesa di trasformare un semplice gioco di guida in una simulazione oltremodo realistica si rivela essere un dei principali fattori limitanti di un titolo. E' esattamente questo il caso di GT64 Championship Racing . A prima vista si può dire che in Ocean/Infogrames abbiano fatto le cose davvero come si deve: bella grafica, marea di opzioni, possibilità di configurarsi la partita come meglio si vuole. La realizzazione tecnica è notevole e la dimostrazione è il limitato ricorso che è stato fatto all'effetto nebbia. Peccato che il tutto cozzi con una giocabilità problematica. Per scelta o per errore, non ci è dato saperlo, i controlli che vorrebbero essere quanto di più realistico si possa ottenere in un videogioco, si rivelano scomodi e incrementano notevolmente la difficoltà della corsa: provate a fare una curva secca e vi renderete conto di come sia difficile condurre la vettura. Tremendo difetto di una simulazione altrimenti notevole...

Bio Freaks

In un futuro non troppo lontano negli Stati Uniti, così come in tutto il resto del mondo, è avvenuta una vera e propria rivoluzione; il potere infatti è nelle mani di alcune corporazioni che, grazie alla loro forza finanziaria comandano praticamente ogni settore dell'economia americana. Ovviamente per riuscire a mantenere il controllo politico e sociale sono state create una serie di nuove macchine e di corpi speciali formate dai più forti e potenti soldati in circolazione, potenziati ulteriormente grazie all'utilizzo delle più avanzate tecnologie; sono stati quindi creati dei veri e propri automi, in parte esseri umani e in parte robot in grado di affrontare e sconfiggere anche gli avversari più insidiosi e pericolosi. Le varie corporazioni hanno deciso di utilizzare questi "soldati" non solo a scopo difensivo e, proprio sfruttando le loro caratteristiche e potenzialità, hanno cominciato a eliminare i dirigenti e a distruggere le basi operative degli avversari; per evitare quindi una nuova guerra su tutto il territorio, si è deciso di risolvere tutte le varie vertenze tra le corporazioni utilizzando un nuovo metodo di combattimento. Invece di scontri tra intere forze armate, la battaglia ha luogo solamente tra i due campioni delle corporazioni, e il vincitore può prendere il controllo di tutte le industrie e i territori che erano di proprietà dello sconfitto; proprio per riuscire a incrementare le possibilità di successo, le varie corporazioni hanno iniziato a investire nella ricerca, utilizzando cavie da laboratorio nel tentativo di creare dei Bio Freaks (è questo il nome assegnato alla razza dei "nuovi guerrieri") sempre più potenti e avanzati. A questo punto i combattimenti stanno per cominciare e le varie fazioni sono pronte ad affrontarsi... ma siamo proprio sicuri che, tra tutti i lottatori, non esista qualcuno che ha intenzione di ribellarsi e di cercare di conquistare la parità di diritti tra gli esseri umani e i Bio Freaks?





VOLARE OHHHH...

La trama, come abbiamo appena visto, pur non essendo particolarmente originale, offre certamente qualche spunto di interesse rispetto alla maggior parte dei picchiaduro attualmente in circolazione; mentre in quasi tutti i titoli del genere si affrontano esseri umani, in **Bio Freaks** invece si ha la possibilità di controllare dei mostri dotati, oltre che dei classici pugni e calci, anche di una serie di attacchi di altro genere. Ogni mostro infatti ha in dotazione anche una serie di armi quali pistole, fucili e cannoni di vario genere che possono causare notevoli danni anche ai nemici più resistenti; inoltre i vari Bio Freaks hanno a loro disposizione, oltre alla possibilità di rimanere in volo per alcuni instanti, anche uno scudo di energia che, se usato con sapienza, permette di limitare (anzi, addirittura cancellare) tutti gli attacchi subiti. Ovviamente la durata dello scudo, che è segnalata da un'apposita barra energetica proprio sotto all'indicatore vitale, è limitata a un breve periodo di tempo e viene ricaricata quando non la si sta utilizzando. Iniziando a giocare a **Bio Freaks**, proprio per tutte le particolarità appena sottolineate, si può avere almeno inizialmente qualche attimo di smarrimento; i lottatori controllati dalla console infatti si muovono con grande velocità su tutto lo schermo, volano e utilizzano lo scudo per difendersi, e l'unica tattica che sembra funzionare per sconfiggerli è una pressione rapida e parzialmente casuale dei tasti presenti sul pad. La situazione subisce un notevole miglioramento quando, dopo una sessione di allenamento, si prende la mano







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2



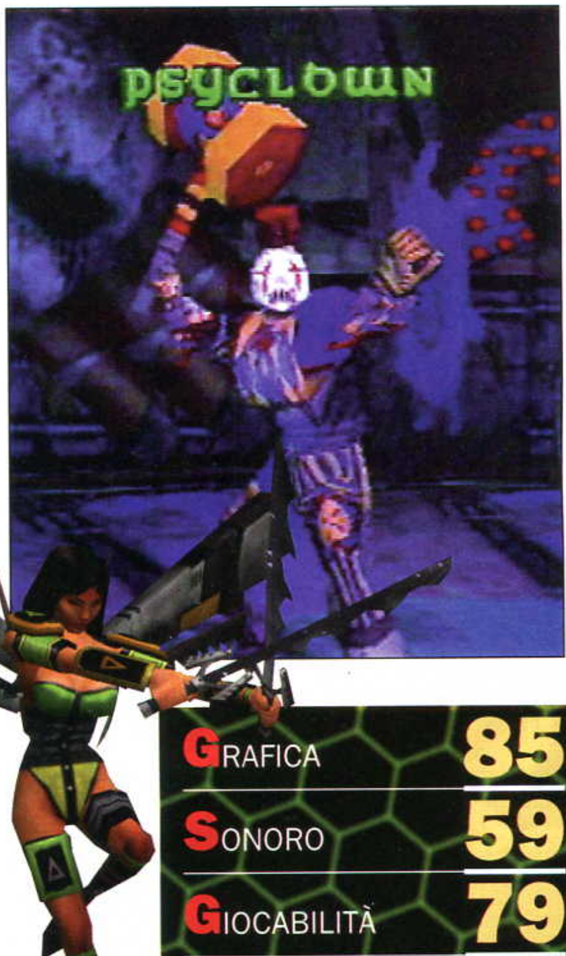
con il sistema di controllo, si imparano le mosse a disposizione e si capisce l'utilità tanto del volo quanto dello scudo di energia; malgrado quanto abbiamo appena scritto comunque, in buona parte degli incontri è sufficiente attaccare con costanza l'avversario, senza utilizzare alcuna tecnica speciale per riuscire ad avere la meglio e conquistare la vittoria finale. E' questo certamente uno dei principali difetti di **Bio Freaks** visto che, per quanto riguarda il resto, i programmatori hanno svolto un lavoro perlomeno apprezzabile; in Midway infatti, pur non inserendo trovate originali o modalità di gioco innovative, hanno inserito un buon numero di opzioni che dovrebbero accontentare tutti gli appassionati del genere; oltre al solito torneo, che poi costituisce l'ossatura del gioco e alla modalità di pratica, che abbiamo già citato in precedenza, è presente anche il classico Vs Mode, che consente di sfidare un amico, oltre al Team Battle e a Survival. Nella prima modalità si possono creare dei veri e propri team, con un minimo di due e un massimo di cinque lottatori pronti a sfidarsi in incontri all'ultimo sangue mentre nel secondo, dopo aver selezionato un lottatore, si devono affrontare tutti gli avversari in sequenza in incontri al meglio di un solo round (tra l'altro, l'energia persa in un incontro non viene riguadagnata una volta finito il match). Nulla di nuovo da segnalare invece per quanto riguarda il settore delle opzioni che permettono di settare un numero piuttosto limitato di parametri; oltre alla difficoltà, alla durata di ogni round e al numero di continue a disposizione, l'unico aspetto interessante è la possibilità di attivare o disattivare il sangue e altri particolari violenti visibili nel corso della partita.

ARRIVANO I MOSTRI

Nei picchiaduro uno degli aspetti che hanno maggiore importanza è certamente la realizzazione tecnica e la caratterizzazione dei personaggi; in un panorama ricco di beat'em up di ogni genere, è infatti importante riuscire ad attirare l'attenzione del giocatori creando lottatori dotati di caratteristiche uniche e originali, oltre che di un look accattivante. **Bio Freaks** riesce almeno parzialmente in questa impresa perché, se da un lato bisogna ammettere che la realizzazione tecnica, sia per quello che riguarda la definizione dei vari "mostri" che per le loro animazioni, è certamente di buon livello, dall'altro bisogna sottolineare che nessuno dei personaggi presenti è dotato di caratteristiche peculiari particolarmente originali e in grado di destare l'interesse del giocatore. Oltre ai già citati pregi nella realizzazione dei personaggi, meritano una menzione particolare anche i fondali che, pur non distaccandosi molto dai canoni classici del genere, offrono ambientazioni di livello decisamente elevato (interessante in alcuni stage la presenza di piattaforme o di laghi di lava che possono essere utilizzati a proprio vantaggio per infliggere danni all'avversario); peccato solo che ogni incontro sia accompagnato da musiche di livello piuttosto mediocre e da effetti sonori che, almeno in teoria, dovrebbero riprodurre le grida di dolore dei lottatori oltre ai rumori di fondo della folla che sta assistendo all'incontro, ma che non riescono minimamente nel loro intento. In definitiva, una volta sommati pregi e difetti, appare evidente che **Bio Freaks** è un titolo nella media che, pur essendo caratterizzato dalla presenza di alcuni spunti interessanti, non riesce a giungere al livello di altre produzioni del genere a causa di alcuni difetti che ne minano la struttura di gioco; si tratta di un prodotto quindi che potrebbe anche riscuotere successo ma che, secondo noi, manca di quelle caratteristiche necessarie a renderlo un vero e proprio classico.







Malgrado un'ambientazione abbastanza originale e alcune trovate interessanti, a conti fatti Bio Freaks rimane un picchiaduro abbastanza convenzionale non privo di alcuni difetti abbastanza evidenti; in diversi incontri infatti si ha la netta sensazione che il combattente controllato dalla console sia di intelligenza piuttosto limitata e che, per vincere, non sia sempre necessaria una tattica ben precisa ma che sia sufficiente anche solo una semplice pressione casuale dei tasti. E questo fatto è un vero peccato perché la realizzazione tecnica, eccezion fatta per le musiche (decisamente mediocri), è mediamente di buon livello, tanto nella realizzazione dei vari lottatori quanto nei vari fondali; insomma, un titolo discreto e nulla più che anche gli amanti del genere dovrebbero provare prima di un eventuale acquisto.



SI RINGRAZIA HALLOWEEN PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	59
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	78

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

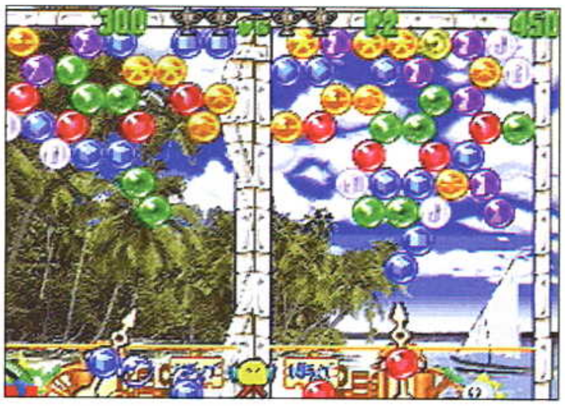
In tutto il loro splendore ecco tornare i draghetti di Taito che, abbandonato ormai definitivamente il mondo dei platform, sembrano essersi dedicati a tempo pieno ai puzzle game. Anche in questa nuova versione, che dal sottotitolo "**Arcade Edition**" dovrebbe suggerire una parentela con il gioco da sala che in effetti non è così stretta. Il vostro compito sarà quello di combinare bolle del medesimo colore per farle scomparire dallo schermo. Il segreto del successo sta nel far crollare al suolo le bolle agganciate a quelle che fate scomparire, così da ottenere vari punti bonus. I molti fans di questo titolo avranno capito che dal punto di vista della giocabilità non c'è nulla di nuovo: le novità (non molte a dir la verità) i programmatori le hanno riservate per le diverse modalità di gioco. Si parte con una puzzle mode classico in cui vi verranno proposti stage sempre più complessi di bolle da demolire progressivamente fino a sgombrare lo schermo. A rendere il tutto più complicato ci pensano una serie di bolle speciali in grado di eliminare grappoli più o meno ampi di elementi. Naturalmente tutti i livelli sono stati ridisegnati e anche chi si era cimentato con le vecchie versioni di **Bust-A-Move**, altresì conosciuto come **Puzzle Bobble**, avrà pane per i suoi denti. Ben più intrigante è la sfida con un amico che vi consente di cimentarvi contemporaneamente su due schermi paralleli, per avvantaggiarvi sull'avversario dovrete far cadere gruppi sempre più grossi di bolle che andranno a posizionarsi nel suo schermo complicandogli la vita. Si passa poi allo Story Mode che vi vede sfidare in serie avversari computerizzati; in pratica è come nei duelli visti precedentemente, solo che uno dei partecipanti non è rappresentato da un giocatore umano. Anche qui il livello di difficoltà è crescente e sfruttando le tecniche già accennate dovrete eliminare i nemici prima che siano loro a farvi fare una brutta fine e costringervi quindi a ricominciare da capo. L'aspetto più innovativo è rappresentato dalla modalità Time Attack. In singolo l'abbiamo già vista diverse volte: quello che dovete fare è finire un livello nel minor tempo possibile. L'interessante viene quando questa è affrontata in due. Se sceglierete di giocare il Match Point, ogni volta che uno di voi finisce un livello (ce ne sono 50) prima dell'altro si aggiudica un punto, e chi vince un numero precedentemente fissato di partite conquista la vittoria. Con il Challenge Point invece entrambi i giocatori dovranno terminare ogni livello e solo quando questo avviene potranno passare al successivo. **Bust-A-Move 2 Arcade Edition** non è certo una cartuccia che rivoluzionerà il mondo dei videogiochi ma sicuramente si tratta di uno dei migliori puzzle game in circolazione. Questa è la sua prima apparizione sul Nintendo 64 e non può che essere un acquista da tenere in considerazione soprattutto da quei fan del genere che non dispongono di questo titolo in altre versioni.

Puck

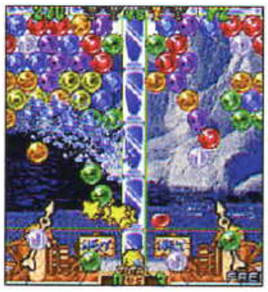












SCHEDA GLOBALE 84

CASA PRODUTTRICE	TAITO
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

SI RINGRAZIA **HALLOWEEN** PER LA CARTUCCIA

Bust-A-Move 2 è un puzzle game ormai affermato che può vantare una discreta schiera di affezionati giocatori. Questa nuova versione, la prima che approda sul Nintendo 64, non fa altro che riproporre lo schema di gioco che tutti conosciamo apportando marginali modifiche. Gli aspetti più positivi sono legati alle svariate modalità di gioco che i programmatori hanno inserito e che, soprattutto se giocate con un amico, vi garantiranno ore di spensierato divertimento. Anche da soli però, grazie a un livello di difficoltà ben dosato e con picchi massimi notevoli, vi servirà parecchio tempo per portarlo a termine e anche allora lo rigiocherete anche solo per sfidare i vostri stessi record. Niente di particolarmente innovativo insomma, solamente uno dei migliori puzzle game che si possano trovare sulla piazza.

LEGA NAZIONALE PER LA DIFESA DEL CANE



BOIA CHI LO MOLLA.

ABBANDONARLO VUOL DIRE CONDANNARLO.

Per combattere l'abbandono invia il tuo contributo tramite conto corrente postale al n. 17182122 Lega Nazionale Difesa del Cane - 12042 - BRA

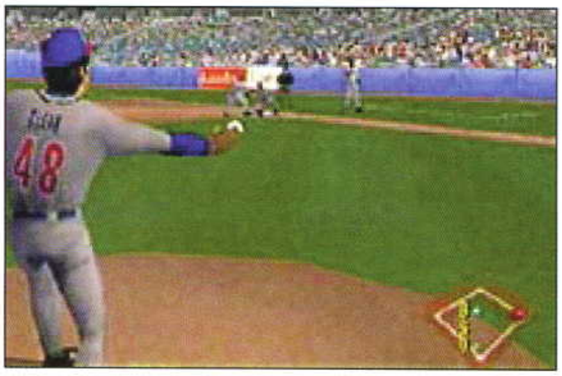
Un grazie di cuore a Image Bank e a Immagine Zeta e alla concessionaria per lo spazio dedicatoci.

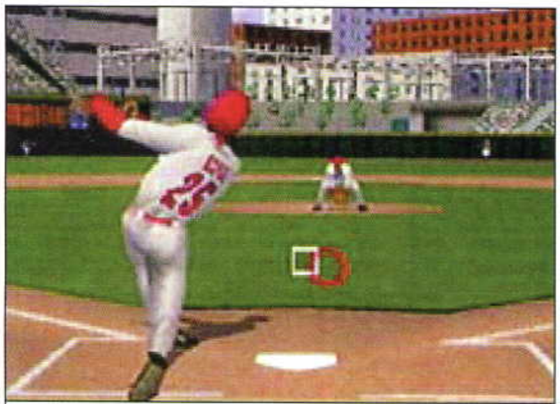
Major League Baseball Featuring
Ken Griffey Jr.

Tra tutti i giocatori che in questi ultimi anni hanno fatto la storia del baseball bisogna certamente annoverare Ken Griffey Jr; figlio di un popolare giocatore degli anni '70 (che, se non erro giocava nei Cincinnati Reds, la formazione più forte di quel periodo), Ken è approdato sin da giovane nella Major League, più precisamente a Seattle, dove ha affinato le sue doti tanto difensive quanto, soprattutto, offensive. Oltre infatti a essere un esterno di indubbio valore, grazie alla sua notevole velocità e al suo senso della posizione, Griffey brilla anche nel campo della battute, tanto che insieme a Mark McGuire degli Oakland Athletics è considerato uno dei più forti fuoricampisti attualmente in circolazione. Era quindi solo una questione di tempo prima che il volto del simpatico Ken, ormai testimonial pubblicitario di decine e decine di aziende, invadesse anche il mercato dei videogiochi; ed è proprio Nintendo a fregiarsi di questa prestigiosa licenza, sfruttata per la prima produzione dedicata a questo sport lanciata dalla grande "N" (per la sua linea Nintendo Sports) per la sua console a 64-bit; stiamo parlando di **Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.**

ELIMINAZIONE AL VOLO

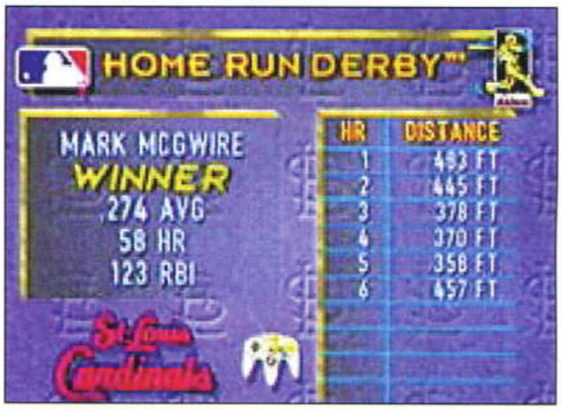
Quando si deve recensire un titolo sportivo, sia esso dedicato al calcio, al baseball, al basket o a qualsiasi altro sport di cui sono state realizzate decine e decine di titoli, l'interesse viene focalizzato direttamente sulla parte prettamente ludica; le schermate delle opzioni, che consentono di variare le modalità di gioco, l'abilità degli avversari e altri parametri vengono solitamente saltate anche perché c'è ben poco da offrire di innovativo in questo campo. E' infatti inutile sottolineare con enfasi e gioia la presenza di qualche trovata parzialmente originale se, a conti fatti, la partita che dovrebbe essere il momento clou del gioco è carente sotto diversi punti di vista; proprio per questo motivo ho deciso di passare direttamente all'elencazione dei pregi e dei difetti della struttura di **Ken Griffey**, evitando la spiegazione di tutte le opzioni disponibili, di cui comunque potrete leggere un breve resoconto nel paragrafo successivo. Questo fatto è reso possibile anche dall'impostazione di **Ken Griffey** che, rispetto a molti altri titoli del genere (sia su computer che su console), è caratterizzata da una complessità nettamente inferiore; è quindi evidente che i programmatori hanno deciso di concentrarsi sull'immediatezza e sulla velocità, conferendo al gioco un'impostazione più arcade. Le operazioni preliminari che precedono l'inizio della partita sono limitate alla selezione del team e del line-up e, dopo pochi istanti, si può scendere in campo; a prima vista l'aspetto che colpisce maggiormente è senza dubbio l'ottima fattura dei giocatori che, oltre a essere di dimensioni veramente notevoli, possono contare (almeno per quanto riguarda questa fase di gioco) su animazioni più che dignitose. Ciliegina sulla torta è poi il fatto che i giocatori più importanti assumono diverse posizioni di battuta che riproducono fedelmente quelle delle controparti reali (si perché, anche se il "protagonista" del gioco è Ken Griffey, nel titolo Nintendo sono presenti tutti i roster originali aggiornati alla scorsa stagione) e che anche le varie caratteristiche, che siano la potenza, la velocità oppure l'accuratezza,





La pallina, battuta con violenza si invola verso gli esterni: fuoricampo o eliminazione al volo?

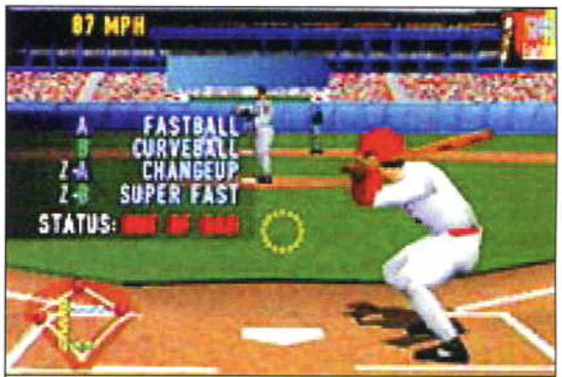




SCHEDA

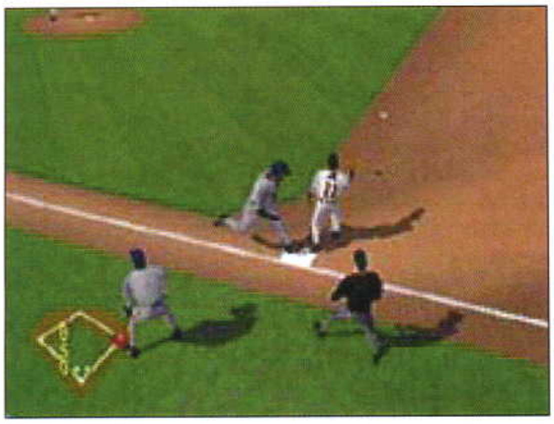
CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2





Ogni giocatore ha una diversa posizione di battuta proprio come nella realtà; mica male eh?

non sono messe a caso ma seguono una logica ben precisa. A questo punto non resta che effettuare il primo lancio (o la prima battuta) per vedere in che maniera è stato impostato il sistema di controllo; cominciamo a esaminare la parte offensiva, dicendo che la battuta in **Ken Griffey** non è certamente un fondamentale semplice da imparare. Per riuscire a colpire la pallina infatti bisogna "centrarla" in un bersaglio, che varia di dimensioni a seconda delle capacità del battitore; vista la presenza di un mirino che indica la posizione in cui è diretto il lancio, tutto potrebbe sembrare fin troppo semplice, ma la possibilità del lanciatore di imprimere un effetto (semplicemente utilizzando il 3D Stick) rende molto difficoltoso seguire la pallina con il mirino e contemporaneamente trovare il giusto tempismo per non battere troppo in anticipo oppure in ritardo. Semplicissimo invece il movimento tra le basi che, tanto nella corsa quanto nel tentativo di rubata, è controllato dalla semplice pressione di uno dei quattro tasti "C". In difesa invece, oltre al già citato metodo di lancio, le giocate post-battuta si limitano a tentativi di salti oppure a tuffi, oltre ai lanci alle basi, eseguibili anch'essi utilizzando i tasti "C". Proprio in questo settore si possono notare alcuni difetti piuttosto fastidiosi e che rendono meno piacevole una partita a **Ken Griffey**; in alcuni casi infatti la velocità del giocatore non sembra calibrata rispetto a quella della pallina, tanto che una battuta valida porta molto spesso alla conquista di un doppio. Inoltre la presenza di un segnale che indica il punto di rimbalzo della pallina rende comodissime le eliminazioni al volo (non voglio dire che si debbano eliminare tali segni, senza i quali sarebbe quasi impossibile giocare, ma perlomeno rendere più difficile la presa, ora infatti basta mettersi nel punto giusto e aspettare...). Oltre alla già citata difficoltà in battuta, i problemi principali di **Ken Griffey** riguardano soprattutto la realizzazione tecnica; se infatti le già citate fasi di battuta sono di buona fattura, lo stesso non si può dire per il resto della grafica. Quando si riescono a eseguire battute lunghe, soprattutto per i fuoricampo, la pallina segue traiettorie molto spesso insolite e particolari e i giocatori fermi sulle basi sembrano dei veri e propri robot che non eseguono nessun movimento quando viene lanciata loro la palla; i passaggi tra i vari giocatori infatti sono sempre perfetti tanto che, giusto per fare un semplice esempio, l'esterno sinistro riesce a raggiungere il prima base senza mai commettere alcun tipo di errore. I programmatori Nintendo hanno quindi commesso, a nostro parere, una serie di errori abbastanza evidenti e, anche se a prima vista Ken Griffey potrebbe sembrare un gran titolo, a un'analisi più attenta mostra in maniera evidente tutti i suoi difetti e le sue lacune.





DOPPIO GIOCO

Sinceramente siamo rimasti piuttosto delusi da **Ken Griffey** perché, da quanto avevamo avuto modo di vedere, sembrava proprio che la nuova simulazione di casa Nintendo fosse in grado di riprodurre in maniera impeccabile tutte le caratteristiche peculiari di questo sport; se dal punto di vista tecnico questo nuovo titolo dedicato al passatempo nazionale americano deve essere comunque considerato un buon prodotto (ottima la cura con cui sono stati riprodotti tutti i campi originali) è proprio la struttura di gioco a mostrare le principali lacune. A tutto questo deve essere aggiunta anche una totale mancanza di originalità per quanto riguarda le modalità di gioco disponibili; oltre agli incontri singoli e alle sfide contro un amico si può partecipare, ed è questa la modalità di gioco principale, a una stagione completa in cui si possono anche scambiare giocatori con altre formazioni, comprare i free agents e prendere parte al draft per acquisire nuovi e giovani atleti. Non mancano poi gli infortuni che possono bloccare i giocatori anche per lunghi periodi di tempo, oltre ai playoff che alla fine della stagione incoroneranno la formazione campione delle Major League.

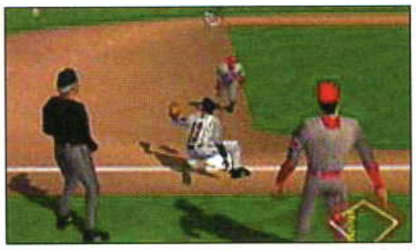
End

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA



Se nei primi istanti di gioco si rimane colpiti dalla indubbia qualità grafica della schermata di lancio/battuta, bastano pochi minuti di gioco per rendersi conto che, realizzazione tecnica a parte, sono abbastanza numerosi i problemi che affliggono il nuovo titolo della linea Nintendo Sports. Battere infatti è un'impresa abbastanza complessa e, imparando a lanciare con precisione si riescono a ridurre gli attacchi avversari a continui strike-out (soprattutto giocando contro un amico); è vero che con l'allenamento la situazione migliora leggermente, ma onestamente abbiamo trovato questo approccio per la battuta non particolarmente azzeccato. Insomma, una piccola delusione che speriamo venga cancellata dalle prossime uscite del genere.





PAGELLA

GRAFICA	84
SONORO	83
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	71
GLOBALE	75

Quest 64

La critica più frequente che viene rivolta al Nintendo 64 è la mancanza assoluta di giochi di ruolo nel suo repertorio videoludico. La giapponese Imagineer è stata la prima a proporre un RPG per la console a 64-bit Nintendo annunciando **Magic Century Eltale**. Pochi mesi dopo il gioco riesce a trovare un distributore internazionale in THQ che muta il suo nome nel più semplice **Quest 64**. Il primo RPG per Nintendo 64 si rende così disponibile per gli utenti occidentali. Terminato un periodo di sviluppo a dire il vero non molto breve, **Quest 64** è pronto per essere distribuito. Vediamo quindi quanto l'elevato potenziale grafico della console Nintendo abbia giovato ad un gioco di ruolo.

POCO PIU' DI UNA FAVOLA...

Quest 64 conferma il target non elevato dei prodotti Nintendo proponendo una storia molto semplice e piatta. Dimenticatevi quindi le complesse trame e le caratterizzazioni adulte dei personaggi presenti in molti dei giochi di ruolo dell'ultima generazione. Niente anti-eroi visti con diffidenza da tutti e costretti a lottare contro possenti eserciti o onnipresenti corporazioni. In ogni villaggio la storia è sempre la stessa, s'incontra la popolazione, si combatte il mostro di turno e si recuperano svariati oggetti. La piattezza della trama è uno dei principali lati negativi del gioco, un difetto che potrebbe infastidire chi si è ormai abituato alle complesse storie dei titoli di Square ed Enix. La sua semplicità potrebbe comunque risultare gradita ai neofiti di questo genere di giochi. Dispiace anche la presenza di un solo personaggio protagonista, svantaggio che riduce ulteriormente la varietà di gioco. **Quest 64** è quindi una semplice favola con protagonista il classico ragazzino pieno di bontà ed amore per il prossimo accolto con benevolenza in ogni villaggio. L'intera avventura è ambientata in Celtland, un'isola divisa in tre differenti regni. Kennishire è situato sulla costa settentrionale, Carmagh si trova nelle fertili pianure centrali mentre Highlands è posizionato nell'impenetrabile e selvaggio sud. In Celtland gli spiriti dei quattro elementi (vento, fuoco, acqua e terra) coesistono pacificamente con l'abitazione umana grazie ad un patto sancito dai maghi del monastero di Melrode. Il furto del libro di Eltale da parte di forze misteriose ha però rotto l'accordo gettando l'isola nel caos. Il gioco inizia con la notizia della scomparsa di Lord Bartholomy del monastero di Melrode, da mesi in cerca del libro rubato. Brian, figlio di Bartholomy, è deciso a ritrovare il padre ad ogni costo. Sfruttando la sua conoscenza della magia ed il legame che possiede con gli spiriti elementali, il giovante protagonista del gioco inizia un viaggio che lo porterà ad incontrare più di cento personaggi e trovare duecento oggetti differenti. Per meglio descrivere la storia, sono state inserite alcune scene d'intermezzo. Queste sequenze sono ovviamente realizzate un tempo reale in quanto, a causa del ridotto spazio concesso dalla cartuccia, si è a malapena riusciti a contenere tutto il gioco.





UN RPG COI BAFFI

Durante gli spostamenti all'esterno e nei villaggio, **Quest 64** appare come una fusione tra **Mario 64** ed un gioco di ruolo. Il giocatore ha infatti il diretto controllo del personaggio tramite il 3D Stick con il quale può muoversi liberamente esplorando le varie locazioni, interagendo con gli altri personaggi e recuperando oggetti utili. Sebbene possa apparentemente sembrare un Action RPG, in **Quest 64** non si va oltre la ricerca, il dialogo e i combattimenti. Brian non può quindi saltare o eseguire altri tipi di azioni speciali. Anche il tanto annunciato trascorrere del tempo si è rivelato un po' deludente. Che sia alba, giorno, tramonto o notte le persone dicono quasi sempre le stesse medesime frasi. Rimanendo in tema di dialoghi, in **Quest 64** parlare con i personaggi non è di grande utilità ai fini del gioco. La loro utilità si limita infatti a permettervi di comprendere meglio la storia. Del resto in un RPG lineare e praticamente privo di enigmi non possono servire ad altro. L'elemento più ridicolo del gioco è però la mancanza di un sistema monetario e di conseguenza l'impossibilità di comprare o





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1











vendere oggetti. Ebbene sì, in **Quest 64** gli item o li trovate o vi vengono ceduti. Di negozi e taverne nei villaggi ve ne sono parecchie, i negozianti però non vi vendono nulla né voi potete cedere niente a loro. Manca quindi tutta quella parte dedicata alla personalizzazione del protagonista presente in ogni RPG che si rispetti. Una caratteristica questa che conferma ulteriormente il target piuttosto basso del gioco. Molto semplice anche la navigazione all'esterno delle città aiutata da una bussola e dal fatto che vi ritrovate girati nella giusta direzione al termine di ogni combattimento. I salvataggi sono uno dei pochi elementi che non facilitano il gioco. Memorizzare la propria posizione è infatti possibile solo negli alberghi. La cartuccia di **Quest 64** non presenta memoria dedicata al salvataggio, è quindi necessario possedere un Controller Pack.





Villaggi e castelli a parte, le ambientazioni di gioco comprendono distese di campi coltivati, dense foreste, lunghi canyon e caverne intricate. Quando vi trovate all'esterno delle zone popolate, potete essere soggetto di aggressione da parte dei mostri che infestano l'isola dopo il furto del libro sacro. E qui ci troviamo di fronte a un ennesimo difetto del gioco, gli attacchi casuali. Non è possibile camminare tranquillamente per due o tre secondi senza trovarsi improvvisamente nel sistema di battaglia, circondati da esseri piuttosto aggressivi.

PER UN PUGNO DI MOSCHE

La fastidiosa frequenza con cui avvengono gli attacchi casuali è in parte bilanciata da un sistema di combattimento innovativo ed interamente in tempo reale. Potete muovervi liberamente nel terreno di gioco cercando di evitare gli attacchi nemici o tentando la fuga correndo verso i bordi dell'area. Mancando un sistema monetario, dopo la sconfitta di un mostro non vi viene elargito denaro. Se siete fortunati, potete ricevere qualche oggetto ogni tanto. In combattimento l'unica arma utilizzabile negli scontri corpo a corpo è il bastone, la cui potenza cresce con l'aumento del potere degli spiriti che contiene. Nel potenziare questi ultimi dovete però assicurarvi di non concentrarvi in uno solo dei quattro elementi in quanto se non mantenete bilanciato il potere del bastone il suo potere d'attacco diminuisce. La presenza di una sola arma riduce ulteriormente le possibilità di personalizzare il proprio personaggio. Fortunatamente il discorso cambia in parte per quanto riguarda gli incantesimi, il cui numero è particolarmente elevato. Vi sono infatti dieci magie in ogni classe per un totale di quaranta incantesimi. Questi possono essere ottenuti potenziando i suddetti spiriti elementali raccogliendo apposite Magic Gem. E' possibile trovarle sia dopo la sconfitta di alcuni mostri che tramite un'attenta ricerca nei dungeon e nelle città. Non essendo consentito di equipaggiare arbitrariamente il proprio personaggio, cercare questi spiriti costituisce l'unico incentivo all'esplorazione dei luoghi abitati. Una volta recuperata una gemma, potete scegliere quale dei quattro spiriti favorire mediante la pressione dei tasti C. Più la potenza











dei vostri spiriti aumenta e maggiore è il numero degli incantesimi che potete creare. Sfortunatamente la facilità del gioco non vi obbliga a sfruttare tutte le magie disponibili. Scoprire i tre o quattro incantesimi che vi consentono di terminare con successo tutti i combattimenti è infatti piuttosto semplice, dopodiché il recupero delle magie rimanenti è puro e semplice collezionismo. Una delle prime magie da imparare è sicuramente quella curativa, esplorare i luoghi infestati dai nemici senza di essa può risultare problematico nonostante la facilità dei combattimenti.

LIMITI DI UNO SPAZIO RIDOTTO

Nel lato cosmetico di **Quest 64** sono evidenti i limiti presentati dal ridotto spazio concesso dalla cartuccia. 96 Mb (12 MB) non sono pochi per Nintendo 64, ma se li paragoniamo ai 660 MB di un CD-Rom risultano piuttosto esigui. Imagineer/THQ è comunque riuscita a contenere i danni provocati dai limiti di memoria proponendo una grafica tutto sommato soddisfacente. I fondali non presentano un elevato numero di texture, difetto al quale gli utenti N64 dovrebbero essere abituati. In compenso le animazioni hanno una notevole fluidità e varietà, soprattutto per quanto riguarda il protagonista. Splendido anche l'impiego dell'alpha blending a cui è affidato l'effetto del passaggio dal giorno alla notte e viceversa. Può infastidire invece la somiglianza che caratterizzano gli interni di tutte le case, distinguibili solo per i differenti colori. In compenso gli esterni di villaggi e castelli vantano un livello di dettaglio più che discreto. Gli effetti grafici utilizzati per gli incantesimi sono a volte fin troppo vistosi tanto da rendere difficile la comprensione della quantità di danno inflitta all'avversario. La caratterizzazione dei personaggi presenta uno stile tipicamente giapponese, soprattutto per quanto riguarda il protagonista che sfoggia occhioni luccicanti ed un ciuffo di capelli ribelle. Meno dettagliati invece i comprimari che presentano anche una quantità minore di animazioni. Dal punto di vista sonoro **Quest 64** presenta piacevoli musiche che si adattano perfettamente alle varie situazioni che il gioco propone. Anche gli effetti sonori adempiono perfettamente allo scopo per cui sono stati inseriti. La maggior parte dei difetti presenti in **Quest 64** sono riconducibili al ridotto spazio offerto dalla cartuccia o dal target basso a cui il gioco è stato destinato, non si può dire che Imagineer non si sia impegnata nello sviluppo di questo primo RPG per Nintendo 64. L'adattamento realizzato da THQ è ben realizzato e soprattutto tempestivo. Per una volta non è stato necessario attendere anni prima dell'adattamento di un RPG. **Quest 64** è un titolo che risulta perfettamente adatto ai principianti o a chi non cerca un gioco di ruolo troppo complesso. I professionisti del role playing e meglio che lo provino prima o si dedichino ad altro...

Diego





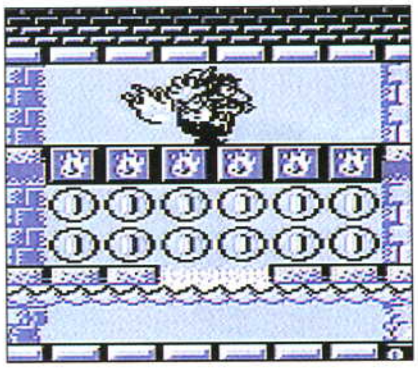
PAGELLA

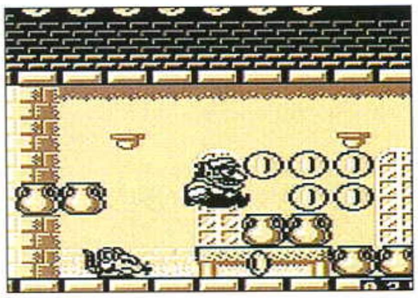
GRAFICA	77
SONORO	85
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	79

Dopo anni di Saturn e PlayStation, giocare ad un RPG su di una console targata Nintendo fa un certo effetto. Peccato che Quest 64 risulti troppo infantile per essere veramente goduto. La sua storia lineare e poco complessa consente a chi abbia esperienza nei giochi di ruolo di terminarlo in una ventina di ore. I neofiti apprezzeranno invece la semplicità della sua interfaccia e meccanica di gioco che non obbliga ad arrabattarsi troppo per capire quale arma sia più potente o quale sia la soluzione di quell'enigma. Quest 64 è un RPG adatto quindi a chi voglia avvicinarsi per la prima volta a questo genere di giochi o chi non abbia molto tempo da dedicare a un videogioco.

Wario Land 2

Ritorna Wario! L'acerrimo rivale del più famoso idraulico del mondo è di nuovo protagonista di un platform sul portatile di casa Nintendo. Se la sua prima avventura era stata un vero successo, anche questo seguito promette di ripercorrere la stessa strada, grazie al fatto che i programmatori hanno tirato fuori ancora una volta il meglio, dal punto di vista tecnico, dal Gameboy. In ogni livello, sempre molto caratterizzato e popolato di personaggi bizzarri, il vostro obiettivo sarà quello di raccogliere cinquanta monete, questo vi darà accesso a un sottogioco che, una volta superato, vi consentirà di accedere allo stage successivo. Il vostro personaggio non morirà nel senso più letterale del termine durante la partita, ma subirà in vario modo gli effetti dei colpi inferti dagli avversari. Ecco quindi che vedremo Wario andare a fuoco, diventare uno zombi, venire appiattito e molte altre cose spiacevoli. Si tratta sicuramente di una trovata originale ma che limita un po' troppo la longevità del gioco visto che con l'impossibilità di morire non impiegherete molto a finirlo. **Wario Land 2** resta comunque un platform classicissimo e di primissima categoria, una vera boccata d'aria fresca per i possessori di Gameboy e per i patiti del genere che da parecchio non avevano un prodotto di questa qualità con cui cimentarsi.





CASA PRODUTTRICE **NINTENDO**

GLOBALE **85**

V-Rally

Un rally sul Gameboy? Certo, e anche di ottima qualità! **V-Rally** è sicuramente il miglior titolo di guida mai apparso su questa console, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che la completezza della simulazione. Avrete infatti la possibilità di cimentarvi in un intero campionato mondiale e le gare scorreranno via fluide e veloci come mai è accaduto prima. Avrete a vostra disposizione tre livelli di difficoltà e diverse condizioni atmosferiche in cui gareggiare. Se un campionato vi sembra un'impresa troppo pesante, potete anche limitarvi ad un singolo rally o a una corsa contro il tempo per fare pratica. Le difficoltà che dovrete affrontare durante una partita sono molteplici e impiegherete parecchio tempo prima di potervi vantare di aver domato **V-Rally**. Un grandissimo gioco, l'ideale per tutti i patiti di giochi di guida che vogliono un titolo divertente ed impegnativo con cui cimentarsi nei momenti liberi, come la natura del Gameboy impone.



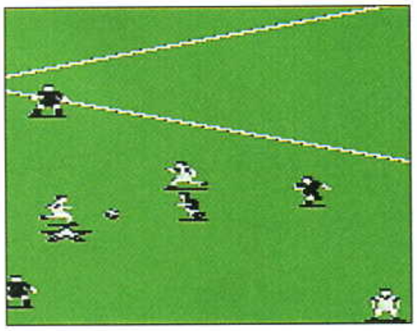


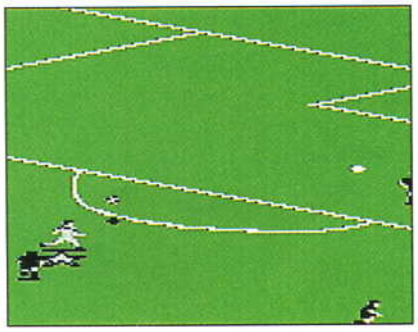
CASA PRODUTTRICE **OCEAN**

GLOBALE **89**

World Cup 98

Poteva riuscire il Gameboy a salvarsi dall'ondata di simulazioni calcistiche che in concomitanza coi mondiali di Francia hanno invaso tutte le console? Certo che no, anche se di questo **World Cup 98** avremmo fatto volentieri a meno. Bisogna dire che bei giochi di calcio su questo portatile non ce ne sono mai stati e neppure questa volta gli appassionati della pedata troveranno soddisfazione. Non è neppure colpa dei programmatori, almeno per quanto riguarda **World Cup 98**, ma semplicemente il Gameboy poco si adatta alle esigenze di questo genere di simulazioni. Avrete comunque la possibilità di selezionare una delle 32 nazionali qualificate per il mondiale, senza poter godere comunque delle formazioni originali, e affrontare la lunga corsa verso la coppa del mondo. La parte tattica precedente all'incontro poco incide sull'andamento della partita ma è proprio quando si scende in campo che questa cartuccia dà... il suo peggio. La giocabilità infatti è davvero scadente e non offre né la difficoltà né il divertimento necessari per tenervi incollati alla vostra console per più di dieci minuti. Un vero fiasco.





CASA PRODUTTRICE **ELECTRONIC ARTS**

GLOBALE **55**

James Bond 007

Gelosi perché il Nintendo 64 ha **GoldenEye** e voi possessori del portatile Nintendo non avete niente? Non preoccupatevi, l'attesa è finita e ora anche per il Gameboy è arrivata la licenza di uccidere. Si tratta di una arcade adventure che vi vedrà impersonare il famoso agente segreto nella sua perenne lotta contro le organizzazioni pseudo-terroristiche. Inizialmente le vostre armi non saranno particolarmente impressionanti ma col proseguo, nel rispetto della tradizione di 007, troverete fantasiosi articoli distruttivi con cui trastullarvi. Non vi basterà comunque sparare a destra e a manca perché l'intelligenza non è un optional in questo caso e per progredire dovrete risolvere parecchi enigmi intricati. Un gioco completo insomma, che ricorda come qualità il meglio della saga di **Zelda**. Una combinazione di grafica e giocabilità davvero notevole, un titolo che non dovrebbe mancare nella collezione di tutti gli affezionati possessori di Gameboy che con **Zelda** hanno passato ore e ore del proprio tempo libero.







CASA PRODUTTRICE **NINTENDO**

GLOBALE **85**

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI SUPER VANTAGGI !

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON DEI VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI. VUOI SAPERE QUALI ? ECCOLI:

SPECIALE SCONTO
del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.
Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.
Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.
Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66030285 dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 17.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente il numero o i numeri mancanti.



Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO



Nome ____________________ Cognome ____________________

Via e numero ____________________ Cap ____________

Città ____________________ Prov. ________ Tel. ____________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERÒ:

☐ CON BOLLETTINO POSTALE ALLEGATO ALLA RIVISTA

☐ CARTA DI CREDITO ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito ____________________

nome e cognome del titolare della carta ____________________

data di scadenza ____________________

firma del titolare ____________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ____________________

Console, scegli di essere "MEGA"

World League Soccer '98

Fin dal momento in cui abbiamo potuto provare la prima versione di **World League Soccer '98** ci è parso subito evidente che, una volta tanto, l'uscita di una simulazione calcistica in concomitanza con lo svolgimento dei Campionati del Mondo non doveva essere considerato un fatto completamente negativo; i continui aggiornamenti che ci sono giunti con regolarità da Sega hanno sempre confermato le nostre impressioni positive e ora che abbiamo potuto mettere le mani sulla versione definitiva possiamo affermare che, pur non trattandosi di un capolavoro assoluto, **World League Soccer '98** è certamente un titolo gradevole e deve essere considerato una delle migliori produzioni del genere disponibili per Saturn. Uno dei fattori che certamente ha giovato a **WLS '98** è il fatto che tutte le versioni sono state realizzate tentando di sfruttare al massimo le capacità della macchina in questione, e non semplicemente convertendo il codice direttamente da PC o Playstation a Saturn; il risultato è visibile a tutti, così come è chiaro che, tra tutte le versioni appena citate, è proprio quella della console di casa Sega che può contare su una realizzazione tecnica leggermente superiore.

WIDESCREEN SOCCER?

Proprio la realizzazione tecnica è uno dei punti di forza di questa nuova simulazione calcistica; **World League Soccer '98** infatti è probabilmente il miglior titolo del genere (in questo specifico campo) disponibile su Saturn, e anche il popolarissimo **Worldwide Soccer** non può competere con il prodotto di Silicon Dreams. Questo è dovuto soprattutto all'utilizzo di una risoluzione maggiore che conferisce una maggiore definizione tanto ai giocatori quanto ai terreni di gioco e ai vari stadi presenti, riducendo di conseguenza il fastidioso effetto "pixel giganti" che caratterizza molti prodotti nelle inquadrature più ravvicinate. Impressionante inoltre la cura per i dettagli, grazie all'inserimento di tutta una serie di particolari che, pur non influendo in alcuna maniera sul gioco vero e proprio, aumentano nettamente il grado di realismo di **WLS '98**; la folla che si esalta dopo una segnatura del proprio team preferito, i cartelloni pubblicitari rotanti, i guardalinee che si muovono lungo tutto il terreno di gioco, le bandierine dei calci d'angolo che si muovono a seconda della potenza del vento, la rete che si gonfia dopo un goal e le ombre sono solamente alcuni dei tocchi di classe inseriti dai programmatori. Tutti questi particolari sarebbero però inutili se la parte più importante della grafica, ovvero le animazioni e i movimenti dei giocatori, fossero stati realizzati in maniera scadente; fortunatamente anche questo





Tra tutte le visuali presenti, una è chiaramente ispirata al popolarissimo Sensible Soccer



SCHEDA

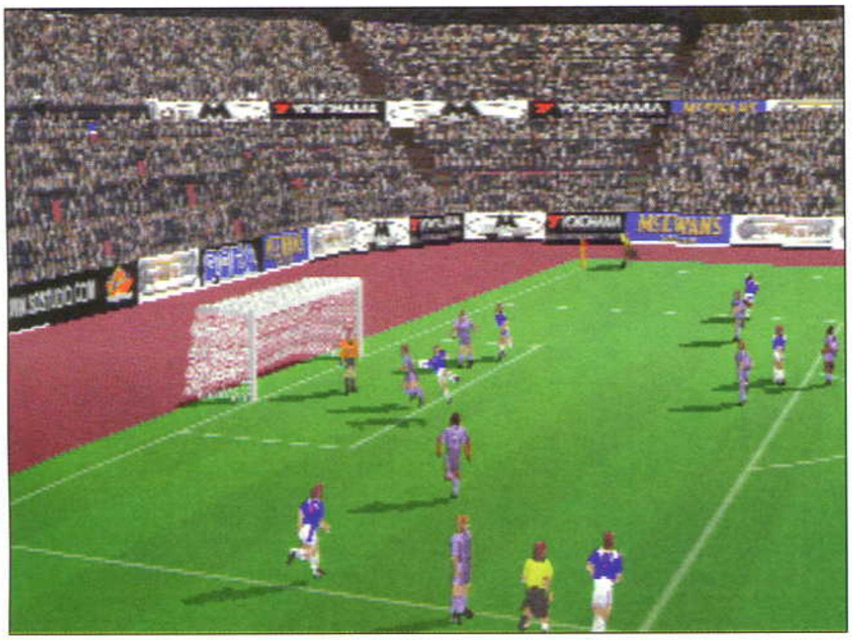
CASA PRODUTTRICE	SILICON DREAMS/SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



La freccia permette di stabilire con cura e precisione la zona in cui si vuole spedire la palla, proprio come accadeva nella serie di FIFA Soccer



Oltre alle formazioni nazionali sono state inserite una notevole quantità di formazioni di club

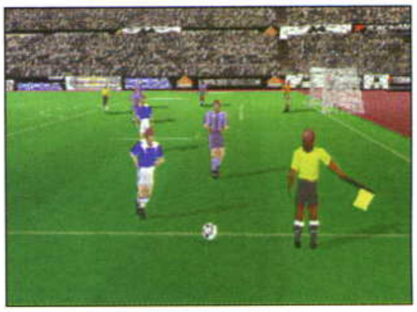


aspetto della realizzazione tecnica è stato curato con attenzione e i calciatori si muovono sul terreno di gioco in maniera abbastanza convincente; anche le varie conclusioni, che siano normali tiri a rete oppure più spettacolari rovesciate o colpi di testa, così come i passaggi e le parate dei portieri, possono essere considerate positive, anche se in questo settore si poteva probabilmente fare qualche cosa di più aumentando il numero di frame di animazioni per alcune giocate. Merita una menzione particolare il sonoro, completamente assente nelle versioni che avevamo avuto modo di provare in precedenza, che ora si avvale dei commenti di Peter Brackley (telecronista di Football Italia, il programma televisivo inglese che ogni settimana trasmette un incontro del nostro campionato) insieme al veterano Ray Wilkins. Il numero di frasi inserite nel gioco è veramente impressionante e copre praticamente qualsiasi eventualità; il limitato acceso al disco inoltre riduce al minimo lo sfasamento temporale e solo raramente capita che un evento avvenuto sul terreno di gioco venga commentato con ritardo dai due esperti.

PALLA AL CENTRO

Sfruttando l'esperienza delle loro precedenti produzioni del genere (**Olympic Soccer** e il più recente **Fever Pitch**, che comunque con il calcio reale aveva ben poco a che fare) i programmatori di Silicon Dreams hanno cercato di realizzare una simulazione calcistica particolarmente realistica. Il sistema di controllo è quindi ricco di possibilità che







vanno ben oltre il classico passaggio oppure alla conclusione a rete; per esempio, è possibile mantenere il controllo di un giocatore anche dopo aver passato il pallone, per portarsi tranquillamente in avanti e lasciare al calciatore controllato dalla console il compito di lanciarci a rete. Non manca poi la classica possibilità di imprimere l'effetto alla conclusione a rete, per creare traiettorie imparabili; fortunatamente i programmatori non hanno ecceduto in questo campo e, anche se è possibile cambiare in maniera abbastanza sensibile la traiettoria del tiro, non si raggiungono i livelli irreali di altre produzioni del genere. Un notevole lavoro è stato svolto anche nel settore dell'intelligenza artificiale; i team controllati dalla console infatti garantiscono una sfida sempre coinvolgente anche perché, in base a quanto sta accadendo nel corso del match, viene cambiata la tattica di gioco. Quindi per esempio, se il computer sta perdendo di un goal con pochi minuti rimasti sul cronometro, probabilmente cambierà la formazione e si getterà all'attacco nel tentativo di raggiungere perlomeno il pareggio; anche i portieri, nota dolente di molte simulazioni del genere, mostrano un'intelligenza più che adeguata e, pur non subendo reti demenziali, non rappresentano un ostacolo insormontabile. A completare degnamente questa recensione non poteva mancare l'esame delle opzioni e delle modalità di gioco disponibili; si inizia con la selezione del proprio team preferito tra i 185 presenti, per poi passare alle condizioni climatiche, all'orario del calcio d'inizio, e allo stadio in cui si desidera giocare. Ovviamente oltre alla classica partita amichevole si possono affrontare tutta una serie di tornei sia con squadre nazionali che di club, che culminano con la partecipazione alla coppa del mondo. A questo punto non resta che scegliere la tattica di gioco tra le numerose disponibili (grazie a una serie di semplici e comodi menu) e, una volta scesi in campo, la visuale che si desidera utilizzare nel corso della partita et voilà, il gioco è fatto e si può finalmente cominciare la partita vera e propria. **World League Soccer '98** deve quindi essere considerato, per tutto quello che abbiamo appena scritto, una delle migliori produzioni del genere disponibile per Saturn; una maggiore cura in alcune animazioni avrebbe probabilmente giovato ancora di più al look del gioco, così come una maggiore varietà nelle azioni (è vero che sono presenti un numero notevole di giocate, ma si poteva fare di più) avrebbe reso **WLS '98** senza dubbio più giocabile e divertente; intendiamoci, il titolo di Silicon Dreams rimane un buonissimo prodotto, ma manca di quel quid necessario per fargli fare un vero e proprio salto di qualità.

Paolo



Ogni azione viene commentata con precisione da due popolari telecronisti inglesi; fortunatamente la sincronia azione/commento è più che accettabile



Alcune dei terreni di gioco disponibili sono colorati con tinte disgustose, guardare per credere



Solitamente la maggior parte dei titoli che vengono lanciati in concomitanza con un grande avvenimento sportivo deludono le aspettative perché le varie software house si concentrano maggiormente sul marketing lasciando da parte lo sviluppo. Fortunatamente World League Soccer '98 è un'eccezione a questa regola, visto che i programmatori di Silicon Dreams hanno curato con attenzione tutti gli aspetti di questa nuova simulazione calcistica; sia la realizzazione tecnica che la struttura di gioco, pur non essendo prive di alcuni piccoli difetti (animazioni migliorabili in alcuni casi e qualche lacuna nella costruzione della manovra), sono di buonissimo livello e garantiscono divertimento per ore e ore, soprattutto se si ha la possibilità di giocare in compagnia di un amico. Non si tratta certamente di un capolavoro assoluto ma, nel panorama non particolarmente ricco (qualitativamente, non quantitativamente) di simulazioni calcistiche, World League Soccer occupa certamente una posizione di rilievo e può essere consigliato agli appassionati del genere che hanno già nella propria collezione il leggendario Worldwide Soccer in una delle sue varie incarnazioni.

PAGELLA

GRAFICA	88
SONORO	89
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	85



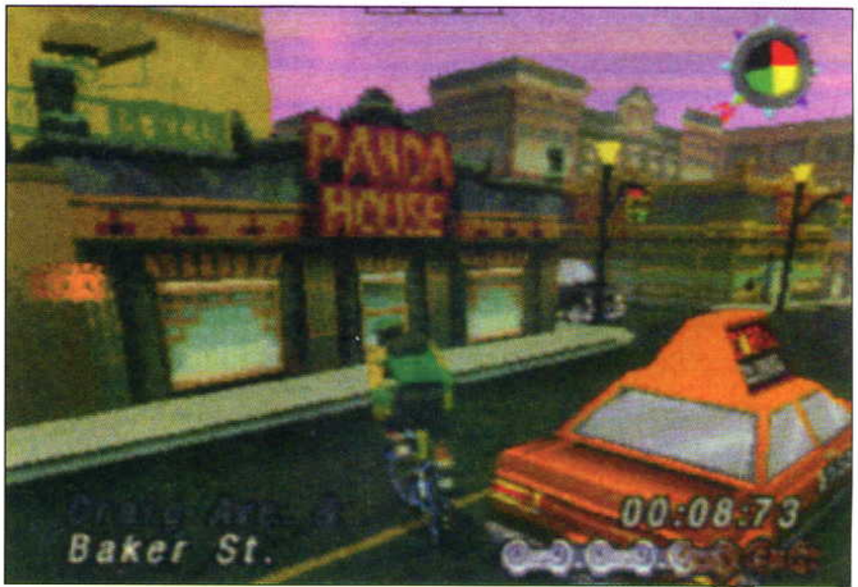
Courier Crisis

In questi ultimi mesi Sega aveva adottato un tattica abbastanza logica nella conversione di titoli americani o giapponesi, privilegiando la qualità sulla quantità; titoli quali **Panzer Dragoon Saga/RPG** e **Burning Rangers** hanno fatto la felicità dei possessori di Saturn ed è sembrato a tutti che Sega avesse ormai intrapreso la via giusta. Proprio per quanto abbiamo appena scritto, appare quantomeno inspiegabile la conversione a tempo di record del terribile **Courier Crisis**. Il nuovo titolo di BMG può essere descritto come un mix tra **Paperboy** e **Road Rash**, senza però riuscire minimamente ad avvicinarsi ai livelli qualitativi dei due prodotti appena citati; il concetto alla base di **Courier Crisis** è semplicissimo (bisogna, in sella a una bicicletta, consegnare pacchi e oggetti vari in cambio di una piccola ricompensa) e, almeno teoricamente, potrebbe anche offrire spunti interessanti, ma tutto è rovinato da evidentissimi difetti. Prendiamo per esempio la grafica: dopo aver provato le più recenti produzioni per Saturn, l'ultima cosa di cui avevamo bisogno era **Courier Crisis**. Il principale problema in questo campo è la totale mancanza di cura nei particolari che rende il titolo BMG troppo grezzo; se tutto questo non bastasse, bisogna sottolineare anche che le ambientazioni in 3D sono ripetitive e monotone, le texture in bassa risoluzione deprimenti e, ciliegina sulla torta, le animazioni dei pedoni e del personaggio controllato dal giocatore scadenti. Sembra quasi un titolo della prima generazione, disponibile però quando ormai si conoscono le notevoli potenzialità del Saturn. Ulteriori problemi si possono notare una volta che si comincia a giocare: pedalare attraverso strade intasate di pedoni eseguendo strani salti ed evoluzioni può anche essere divertente per una decina di minuti, ma la totale mancanza di varietà rende l'azione ben presto monotona. Inoltre la struttura è troppo incentrata sulla consegna dei pacchi postali e gli scontri con i pedoni che, oltre a ricoprire un ruolo secondario (anche se probabilmente rimangono la parte più divertente di **Courier Crisis**), si trasformano in alcuni casi in una nociva perdita di tempo. A peggiorare la situazione ci pensa poi il sistema di controllo, decisamente impreciso soprattutto utilizzando la bicicletta che si ha a disposizione inizialmente, che rende difficili anche le operazioni più semplici e banali. Insomma, mentre alcuni capolavori del calibro di **Grandia**, **Dead or Alive** e **Silhouette Mirage** molto probabilmente rimarranno disponibili solamente attraverso distributori paralleli, **Courier Crisis** viene convertito ufficialmente senza un attimo di esitazione; è difficile giustificare questa decisione da parte di Sega, mentre è fin troppo facile sconsigliare l'acquisto del titolo BMG a tutti i possessori di Saturn.

End







SCHEDA GLOBALE **46**



CASA PRODUTTRICE	**BMG/SEGA**
GENERE	**AZIONE**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**EUROPEA**
NUMERO GIOCATORI	**1**





Courier Crisis è certamente uno dei peggiori titoli per Saturn che ci sia capitato di provare quest'anno. Non c'è infatti un singolo aspetto del titolo BMG che possa essere considerato accettabile, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco. I programmatori sono quindi riusciti a rovinare un'idea che poteva rivelarsi senza dubbio interessante (Paperboy docet) e che, se adattata alle potenzialità della console Sega, poteva produrre un titolo abbastanza innovativo da giocare e piacevole da vedere. Inspiegabile quindi come in Sega abbiano deciso di convertire subito Courier Crisis, lasciando nel dimenticatoio prodotti decisamente superiori e che meriterebbero senza dubbio maggiori attenzioni.



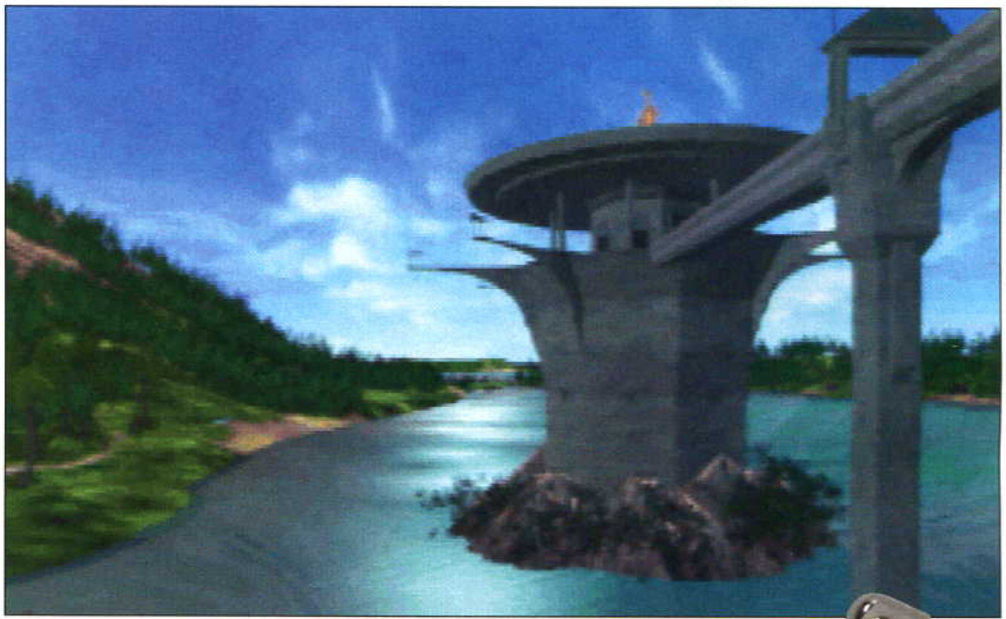
Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
un mare di utili informazioni
SUPER CONSOLE PLAYSTATION
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
100%
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint
The Hex Missions
OGNI MESE
IN EDICOLA
GRUPPO
FUTURA

Atlantis

La versione di **Atlantis** per Saturn appartiene a quella categoria di titoli che hanno uno sviluppo travagliato e la cui uscita viene continuamente rimandata e posticipata; quando ormai avevamo perso ogni speranza di poter mettere le mani sulla versione definitiva, è però giunta in redazione una busta con timbro Sega contenente una bella coppia di CD su cui troneggiava la scritta **Atlantis**. La nostra attesa purtroppo non è stata premiata e, dopo aver esaminato ogni aspetto del gioco, possiamo tranquillamente dire che si tratta di una vera e propria delusione; sin dalla trama infatti, che vede l'eroe di turno alla ricerca della principessa Rhea, rapita da un gruppo di ribelli, si può notare una totale mancanza di originalità e di tutti quegli elementi necessari per riuscire ad attirare il videogiocatore e a tenere desta l'attenzione anche quando l'entusiasmo iniziale è svanito. Continuando a evidenziare i difetti di **Atlantis**, bisogna certamente sottolineare una chiarissima mancanza di interattività; gli enigmi presenti infatti, pur seguendo una certa logica, sono troppo pochi quantitativamente, e la maggior parte del gioco viene passata a correggere i propri errori e a vagare alla ricerca di nuovi particolari da scoprire. Da un punto di vista prettamente tecnico invece **Atlantis** si eleva rispetto a tutte le altre avventure con grafica in FMV grazie all'utilizzo di un nuovo approccio che consente al giocatore di ruotare la visuale a 360 gradi (evitando quindi di rimanere fissi con una inquadratura) e, almeno teoricamente, di avere maggiore libertà di azione. Purtroppo però questa trovata non è stata sfruttata in maniera adeguata visto che i movimenti del nostro eroe sono comunque limitati dalla presenza di percorsi predefiniti; in parole povere, anche se a prima vista sembra che i programmatori abbiano concesso al giocatore grande libertà di movimento, in realtà **Atlantis** non si distacca minimamente da tutte le altre produzioni del genere. Da sottolineare inoltre che, tra una sequenza e l'altra, bisogna attendere il caricamento con alcuni istanti di buio decisamente fastidiosi; le uniche caratteristiche positive di **Atlantis** devono essere quindi considerate la grafica di buona parte delle ambientazioni e la sua non indifferente longevità. Riuscendo a sopportare tutti i difetti sopracitati infatti, appare subito evidente che i due CD che compongono il gioco offrono una sfida discretamente lunga. Questo fatto non è comunque sufficiente per consigliare l'acquisto di **Atlantis** ai possessori di Saturn; ancora una volta non riusciamo a capire come mai in Sega abbiano deciso di spendere tempo e risorse per pubblicare un titolo del genere, quando avrebbero ottenuto senza dubbio di più investendo nella conversione di quei titoli (e sono molti) che sono disponibili solamente in edizione giapponese o americana.

End







GLOBALE 58

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**AVVENTURA**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**EUROPEA**
NUMERO GIOCATORI	**1-4**





Visto il risultato finale, non riesco proprio a immaginarmi cosa abbiano fatto i programmatori in tutti questi mesi; l'uscita di Atlantis infatti ha subito continui ritardi, ma il risultato non sembra giustificare questa lunga attesa. La trama è decisamente banale e priva di spunti di interesse e la struttura di gioco risente di una carenza cronica di enigmi unita a una limitata libertà d'azione; malgrado infatti sia possibile guardare il mondo circostante a 360 gradi, i movimenti sono limitati a percorsi predefiniti. Negativo inoltre il giudizio sull'accompagnamento sonoro (aspetto importante per questo genere di giochi visto che serve per creare la giusta atmosfera) caratterizzato dalla presenza di musiche insopportabili già dopo pochi minuti di gioco. Senza dubbio l'aspetto migliore di Atlantis rimane la grafica delle varie ambientazioni, abbastanza definita e dettagliata; peccato solo che i continui caricamenti rendano insopportabile il passaggio da una sequenza all'altra.

Riven

Se fino ad alcuni anni or sono le avventure erano un genere prettamente destinato ai possessori di computer, attualmente, anche i possessori delle console dell'ultima generazione si possono divertire con titoli in cui l'azione è soppiantata dalla riflessione. Tutte le software house sembrano aver capito che, pur non raggiungendo la popolarità dei picchiaduro o dei giochi di guida, gli RPG e le avventure stanno riscuotendo un successo sempre crescente e hanno cominciato a invadere il mercato con decine di produzioni del genere. Oltre ai titoli originali non sono poi mancate le conversioni dei classici per computer quali, per esempio, **Atlantis** (recensito su questo stesso numero), il famosissimo **Myst**, e ora il suo sequel **Riven**; è proprio di **Riven** che ci occupiamo in queste due pagine, esaminando la versione per Saturn che, per riuscire a riprodurre al meglio tutte le caratteristiche della versione originale per PC, è suddiviso in quattro CD pieni fino alla nausea!

IL BUONO, IL CATTIVO E LA RAGAZZA

Ancora una volta, come era già accaduto in **Myst**, l'immaginario mondo di Atrus è in grave pericolo e solamente voi, nei panni di un eroe senza macchia e senza paura, siete l'unica speranza per i disperati abitanti di questo regno (ovviamente, come capita in tutti i titoli del genere oltre a sconfiggere il malvagio Gehn, dovrete anche riuscire a salvare la misteriosa ragazza di turno, che in questo caso risponde al nome di Catherine...); non resta quindi che cominciare a muoversi attraverso questo mondo, nella speranza di riuscire a scoprire quali siano i segreti nascosti nelle varie locazioni e risolvendo diversi enigmi. Dal punto di vista strutturale, rispetto al suo predecessore non sono stati apportati grandissimi cambiamenti; le varie locazioni di gioco sono realizzate con immagini completamente statiche di grandissima qualità nelle quali il giocatore, muovendo un cursore, può cercare di scoprire oggetti o particolari utili per riuscire a progredire. Ruolo fondamentale nel corso dei giochi è svolto ovviamente dagli enigmi che, pur non essendo particolarmente semplici (soprattutto quelli più avanzati), seguono tutti un filo logico e possono quindi, con un po' di attenzione e di intuito, essere superati senza troppi intoppi. Non mancano poi gli incontri con strani e insoliti personaggi che, oltre a indirizzare il nostro eroe verso nuove zone del mondo di Atrus, forniscono utili informazioni e suggerimenti; informazioni che sono indispensabili se si vogliono avere speranze di giungere al termine del gioco. Una delle caratteristiche peculiari di **Riven** infatti deve essere considerata la sua notevole longevità; la presenza all'interno della confezione di ben quattro CD dovrebbe già da sola mettere in guardia tutti i videogiocatori e bastano poi poche ore di gioco per rendersi conto che le dimensioni del mondo di Atrus sono veramente degne di nota. Interessante inoltre il fatto che il mondo di **Riven** è diviso in diverse isole e che, per risolvere alcuni enigmi, è necessario spostarsi proprio attraverso di esse; se a questo punto vi state domandando in che modo sia possibile muoversi attraverso questi territori, la risposta è semplice... utilizzando una ferrovia sospesa nel vuoto! Una serie di sequenze renderizzate in FMV in puro stile "Indiana Jones e il Tempio Maledetto" accompagna infatti gli spostamenti che, nella miglior tradizione del genere, non sono effettuabili sin dall'inizio; per riuscire infatti a utilizzare questo indispensabile mezzo di trasporto è necessario scoprire sia la sua posizione sia in che modo attivarlo. In tutti i titoli del genere, oltre alla logicità degli enigmi e alla qualità della trama, una importanza senza dubbio rilevante è da attribuire al sistema di controllo; molto spesso infatti titoli interessanti sono stati letteralmente rovinati da problemi nel controllo, soprattutto quando il sempre comodissimo mouse era sostituito dal meno funzionale joypad. Fortunatamente possiamo affermare che il sistema di controllo risulta piuttosto comodo e preciso; il cursore infatti si muove sullo schermo con buona velocità e precisione



Le varie ambientazioni di gioco, pur potendo contare su pochissime animazioni, sono particolarmente ricche di dettagli



Anche le locazioni che sembrano non nascondere nulla, a un'analisi più attenta possono rivelare utili indizi

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SUNSOFT
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

e consente di evidenziare al meglio tutti i numerosi particolari che caratterizzano i ricchissimi fondali. Bisogna però sottolineare che, al contrario di quanto accade in altre produzioni del genere, il cursore rimane sempre uguale anche quando si passa sopra un oggetto che può essere raccolto oppure esaminato; questo fatto costringe quindi il giocatore a "controllare" ogni piccola parte di una locazione, causando una perdita di tempo in alcuni casi non indifferente. Rispetto a tutte le altre avventure disponibili per Saturn, bisogna poi sottolineare che **Riven** si differenzia anche per un aspetto molto importante; mentre infatti prodotti del calibro di **Grandia** e **Panzer Dragoon Saga/RPG** hanno una trama predefinita, in **Riven** si ha una maggiore libertà di azione, tanto che si può vagare per minuti in diverse locazioni anche senza preoccuparsi dello svolgimento del gioco, ma semplicemente ammirando la bellezza e la definizione degli ambienti che costituiscono il mondo di Atrus. Questo fatto può inizialmente sconcertare il giocatore abituato a percorsi prefissati (oppure alla possibilità di visitare un numero limitato di luoghi) che aiutano nelle prime fasi e scoraggiare chi, proprio con **Riven**, si avvicina per la prima volta a un titolo del genere.



UN MONDO FANTASTICO

Oltre che su una trama abbastanza interessante e coinvolgente, **Riven** può senza dubbio contare su una realizzazione tecnica più che adeguata; le varie ambientazioni, come abbiamo già avuto modo di dire, sono curate sin nei minimi dettagli e, malgrado la quasi totale assenza di animazioni (buona parte delle locazioni infatti sono immagini statiche ad alta definizione) svolgono in maniera perfetta il loro compito. A migliorare inoltre l'atmosfera ci pensano le musiche, fondamentali in questo genere di giochi, che si adattano perfettamente e riescono a immergere il giocatore in un "mondo fantastico"; sia quindi la realizzazione tecnica che la struttura di gioco possono essere considerate di buona fattura. Gli unici veri difetti di **Riven** riguardano una certa difficoltà nella ricerca degli oggetti e una struttura di gioco non particolarmente originale; è quindi evidente che **Riven** deve essere considerato un prodotto di buon livello che certamente può essere consigliato agli appassionati del genere possessori della console Sega.

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

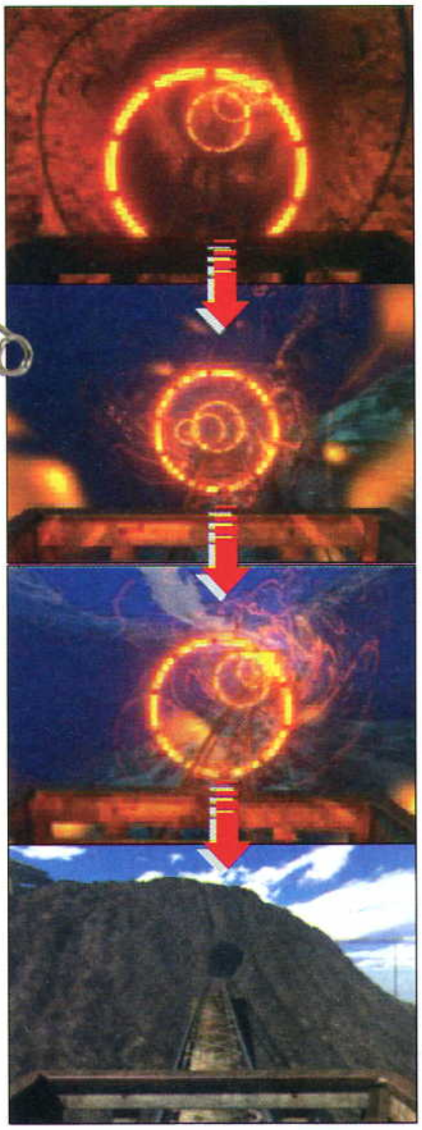


Ancora una volta l'eroe di turno deve sconfiggere il cattivone e salvare la principessa (o qualcosa del genere). Quando potremo sperare in qualche trama più originale?



A livello strutturale non sono state apportate particolari modifiche rispetto al popolarissimo Myst







Se appartenete a quella categoria di giocatori che ha avuto modo di provare e apprezzare Myst (su PC oppure su console), l'acquisto di Riven è caldamente consigliato; il nuovo titolo sviluppato da Sunsoft infatti riprende tutte le caratteristiche del suo illustre predecessore apportando alcune piccole modifiche sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco. La grafica e il sonoro sono indubbiamente di buona fattura e anche la trama, pur senza particolari colpi di scena, riesce a mantenere desta l'attenzione per tutta la durata (notevole, visto che il gioco è diviso in ben quattro CD) dell'avventura. Peccato quindi per alcuni piccoli difetti strutturali (non è particolarmente comodo dover controllare tutti i particolari di una locazione per riuscire a scoprire qualcosa di interessante) e per un sistema di controllo che, pur rispondendo con precisione, avrebbe potuto essere leggermente migliore. Un buon titolo, che non mancherà di appassionare gli amanti del genere, ma che probabilmente, vista la sua struttura, non stupirà chi è abituato ai grandi RPG del Saturn. Aspetto cosmetico a parte, s'intende.

PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	86
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	78

GT 24

Anche se in questi ultimi anni è aumentato il numero di giochi di guida che cercano di riprodurre fedelmente i comportamenti e le reazioni delle varie vetture, che siano da rally, da Formula 1 o semplici macchine da strada, alcune software house hanno continuato a lanciare titoli basati maggiormente sull'immediatezza e sulla semplicità della struttura, trascurando quasi completamente l'aspetto simulativo. Tutti questi prodotti, pur potendo contare su una giocabilità invidiabile risentono però, solitamente, di una certa mancanza di longevità dovuta sia alla già citata semplicità (una volta imparato a governare la vettura, non esistono altri ostacoli per vincere) sia, molto spesso, al limitato numero di percorsi a disposizione. Questa descrizione generica si adatta alla perfezione a **GT 24** di Jaleco, titolo che, come appare evidente dallo stesso nome, trae ispirazione dalle corse di lunga durata.

LE ORE

L'aspetto più interessante di **GT 24** è certamente la possibilità di partecipare a una gara di durata che, a seconda della selezione fatta, può durare 12, 24 oppure 48 minuti; in questo tipo di competizione, qualunque sia il tempo selezionato, oltre alle capacità di guida un ruolo fondamentale è ricoperto dalla tattica di gara che si decide utilizzare. Forzando infatti troppo la macchina nei primi giri si rischia una rottura o un guasto meccanico, oltre a un incidente che può compromettere l'intera gara; notevole importanza è ricoperta anche dalle soste ai box, indispensabili in questo tipo di competizione, durante le quali oltre a cambiare il pilota è ovviamente possibile sostituire le gomme, rifornire la vettura di carburante e riparare i vari guasti meccanici dovuti a urti contro le vetture avversarie oppure contro elementi del fondale. Malgrado **GT 24** sia un titolo prettamente arcade, selezionando questa modalità di gioco bisogna quindi affrontare anche un elemento strategico che può portare alla vittoria; il giocatore è però aiutato in questo campo dal computer, che indica con un evidente segnale luminoso quando il serbatoio è ormai vuoto e quando i danni non consentono più di proseguire la gara mantenendo un ritmo adeguato. Una volta entrati ai box, tocca ai meccanici svolgere il proprio compito che, a seconda del team prescelto (oltre alla vettura infatti si deve selezionare prima di cominciare la gara a quale gruppo di meccanici affidarsi, ognuno con diverse caratteristiche) potrà essere più o meno rapido e accurato. Fortunatamente inoltre, anche le macchine controllate dalla console subiscono danni che ne possono causare il ritiro. Anzi, non è raro che, anche nella gara più breve, al termine dei 12 minuti (che corrispondono circa a una ventina di giri), delle nove vetture inizialmente partite al traguardo ne giungano solamente sei o sette. Senza dubbio un elemento particolare e insolito in questo genere di giochi è l'inserimento di una modalità per due giocatori che, nel puro stile delle corse di durata, consente di "sostituire" il compagno di gara alla guida della vettura per permettergli un po' di sano e meritato riposo (ovviamente, nelle corse che durano 24 ore non è possibile che un pilota guidi da solo per tutto il tempo...); peccato solo che questa trovata, senza dubbio interessante, sia però l'unica possibilità di giocare in due. I programmatori infatti hanno ben pensato di non inserire l'opzione per due giocatori contemporaneamente, grazie all'utilizzo del classico split-screen, limitando quindi in maniera sensibile la longevità di **GT 24**. La seconda modalità di gioco disponibile è invece il classico campionato in cui, partendo dall'ultima posizione, bisogna riuscire a giungere al termine della gara in prima posizione; non mancano poi i classici check point che devono essere superati entro un tempo limite, pena la conclusione della gara; ultima opzione di gioco è il Time Attack nel quale si possono affrontare le tre piste disponibili (anche al contrario) nel tentativo di battere il proprio record sul giro. Prima di iniziare a giocare però bisogna selezionare il modello di vettura da utilizzare; tutti i variopinti modelli disponibili sono infatti dotati di caratteristiche leggermente diverse (velocità di punta, accelerazione e maneggevolezza) che influenzano in maniera abbastanza evidente la risposta della macchina alle sollecitazioni del pad. Se infatti utilizzando la Porsche,



Ogni vettura è accompagnata da una breve scheda che ne indica le caratteristiche peculiari





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	JALECO
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

macchina dotata di una limitata velocità di punta ma di una notevole manovrabilità, si possono eseguire le curve senza alcun tipo di problema, selezionando una macchina dotata di un minore controllo, entrando troppo veloci in curva si rischia di esibirsi in uno spettacolare testacoda; malgrado quanto ho appena scritto comunque, non si può certamente affermare che **GT 24** sia un titolo particolarmente realistico e dal controllo complesso. Bastano infatti poche gare per apprendere al meglio i segreti della guida e per riuscire a guidare con precisione senza commettere praticamente alcun tipo di errore.

VELOCITÀ CONTROLLATA

GT 24 risente, a livello tecnico, dei classici difetti che affliggono la maggior parte dei titoli del genere; qualunque sia infatti la visuale selezionata, si possono notare evidenti problemi di bad clipping, soprattutto quando si passa nei pressi di una montagna oppure di una parte del fondale di dimensioni notevoli. Si tratta, come abbiamo già avuto modo di dire in altre recensioni, di un difetto che non influenza più di tanto la giocabilità ma che, onestamente, dovrebbe essere limitato al minimo. Di discreta fattura i fondali delle tre piste disponibili (che poi sono sempre una variante, con aggiunta di nuovi pezzi, del circuito base) anche se in alcuni punti un numero maggiore di dettagli avrebbe indubbiamente giovato; nel corso della gara di durata ovviamente, per simulare il passare delle ore, si passa dal giorno alla notte (per poi ritornare al giorno poco prima della conclusione della gara), momento in cui si ha la sensazione di viaggiare a una velocità leggermente superiore. Proprio in questo settore bisogna sottolineare che, se utilizzando la visuale interna le velocità rimane sempre su buoni livelli, in alcuni istanti con l'inquadratura esterna lo scrolling subisce dei leggeri rallentamenti con conseguente diminuzione della fluidità dei movimenti della vettura. Tutto sommato comunque, si può affermare che **GT 24** è un titolo discretamente realizzato, anche grazie alla presenza di effetti sonori che riproducono il rombo dei motori in maniera perlomeno convincente. **GT 24** è in definitiva un titolo dedicato a tutti coloro che stanno cercando un gioco di guida rapido e veloce, che non richieda ore e ore di pratica per il metodo di controllo e le tattiche migliori per condurre la propria vettura alla vittoria; proprio però in questa ottica non si può giustificare l'assenza della modalità per due giocatori, che, proprio nei prodotti dall'impostazione spiccatamente arcade, offre il massimo divertimento; evidentemente i programmatori erano in ritardo con la data d'uscita (o non avevano voglia di sforzarsi più di tanto) ma, in questo modo, hanno diminuito decisamente la longevità di un titolo che così com'è rimane solamente discreto.

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD









Durante la gara non mancano i tamponamenti e gli scontri con le vetture controllate dalla console



GT 24 risente dei difetti comuni alla maggior parte dei titoli del genere; oltre infatti a un sistema di controllo leggermente troppo semplice il nuovo titolo di Jaleco è caratterizzato dai soliti problemi di bad clipping. A tutto questo deve essere aggiunta la mancanza dell'opzione per due giocatori contemporaneamente, carenza molto grave visto che questa modalità di gioco è sempre in grado di offrire notevoli spunti di divertimento. GT 24 rimane un titolo discretamente giocabile ma, onestamente, non può competere con i grandi classici del genere disponibili su Saturn.



PAGELLA

GRAFICA	74
SONORO	72
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	73
GLOBALE	73

MEGA trix

La rubrica dei trucchi è come una scatola di cioccolatini: non sai mai quello che ti capita. Okay, lo confessiamo, questa l'abbiamo presa da Forrest Gump. Dopotutto, come si fa a scrivere sempre un'introduzione fresca e originale per una rubrica che in pratica propone sempre le stesse cose? Abbiate dunque pietà di noi e, per questa volta, fate finta di aver letto qualcosa di stimolante anziché i deliri di un gruppo di miserabili ultraventenni spossati da temperature superiori ai 30 gradi e da un'umidità tanto spessa da poterla bere al volo. Tanto, quello che troverete nelle pagine a seguire sarà più che sufficiente a mettervi di buon umore...

a cura di Fabio D'Italia

LAST BRONX
SATURN

Aggiornamento su Redeye
Finite il gioco in modalità "Saturn" con le regolazioni in posizione neutrale e con tutti i personaggi per acquisire tutti i filmati di chiusura dei combattenti, poi premete SU alla schermata per la selezione del personaggio onde inquadrare Redeye. A conferma dell'efficacia di questo trucco vi proponiamo delle immagini che ritraggono il nostro uomo in azione!





E a cosa serve un personaggio segreto se non si sa come manovrarlo? Ebbene, oltre a poter eseguire tutte le mosse elementari di Yoko, Redeye dispone anche di qualche mossa personale.

ATTACCHI NORMALI

Sliding kick	↘↘K
Heel Cutter	←→→K
Double High Kick	K+GK
Jump Spin Kick	←→K+G
Jump Hi Kick	→→K+G
Low Shot	↓P+ K
Screw Attacker	→→P+ K

PRESE

Reverse Throw	←→P+ K
Neck Throw	←↙↓↘→P
Stragle Throw	→↘↓↙←P+ K
Holding Arm Throw	↓P+ G

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

Circular Swing	↘P
Para Troopers Attack	↑P





QUAKE
SATURN

Gravità Zero
Mettete la partita in pausa, evidenziate Lookspring e quindi premete R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z. Fatto ciò potrete svolazzare per lo schermo a vostro piacimento!

Utilizzo delle Armi dei Mostri
Durante la partita inserite la pausa, quindi evidenziate Autotarget e premete R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z. Attraverso questa operazione i proiettili normalmente sparati dalla vostra arma verranno rimpiazzati con qualunque tipo di proiettile venga sparato dai mostri. A proposito, questo trucco funziona solamente nei livelli che effettivamente contengono dei mostri.



KING OF FIGHTERS '97
SATURN

Accesso a Kyo (di KOF '94)
Alla schermata per la selezione del personaggio tenete premuto Start per scegliere Kyo, quindi godetevi la sua "compagnia"!

NHL '98
SATURN

Con un po' di Ghiaccio e Anche un Paio di Codici, Grazie...
Questo recentissimo gioco di hockey su ghiaccio non è del tutto inutile: ci permette infatti di riempire uno spazio che altrimenti sarebbe rimasto vuoto. Grazie, Electronic Arts! Inserite questi codici nella schermata delle password e preparatevi a farvi quattro risate...





STANLEY — Per visionare il filmato di chiusura.
NHLKIDS — Per miniaturizzare giocatori e portieri.
PLAYTIME — Per far sì che i giocatori abbiano teste normali e i portieri dei capoccioni abnormi.
BIGBIG — Per ingigantire tutti i giocatori.
BRAINY — Per far sì che i tutti giocatori sfoggino una testa enorme.
MASKDMAN — Giocatori con la terza maglia, se la squadra ne ha una...

Codice della Pista da Ballo
Avviate una partita, quindi inserite la pausa (con lo START) e premete i tasti del joypad secondo la combinazione indicata:
A, C, SU, GIU' col dischetto direzionale, SU col dischetto direzionale, C BASSO, R, R, B, C DESTRO, C DESTRO, Z.
Fatto ciò, preparatevi a una sorpresa di tipo "discografico"!

NBA COURTSIDE
NINTENDO 64



Attaccati al Canestro
Ogni volta che fate una schiacciata a due mani premete il tasto B, così rimarrete appesi al canestro. Evitate però di rimanerci appesi troppo a lungo, altrimenti vi verrà contato come fallo.

Giocatori Sbagliati nel Replay
Avviate un tipo qualsiasi di partita. Fate di tutto con qualsiasi giocatore, quindi fate in modo di avere la possibilità di effettuare una sostituzione. Dopo aver scelto il rimpiazzo, andate in modalità "Replay" e tornate con la moviola a una qualsiasi fase della partita giocata con la formazione originale. Diciamo, per esempio, che abbiate cominciato con una squadra in cui c'era anche Shaq e che, dopo avergli fatto fare una monster dunk, lo abbiate sostituito con Dickey Simpkins (un pessimo giocatore). In modalità "Replay", vedreste Dickey fare la stesso monster dunk che aveva eseguito Shaq, anche se in quella fase della partita lui era ancora in panchina!

Squadre Nascoste
Mentre tenete premuto il tasto L, selezionate la partita Pre-Season con il tasto A. A questo punto fate scorrere lo schermo verso destra. Alla fine il vostro sguardo si poserà su tre nuove squadre: la Nintendo, la N64 e la Left Field (i programmatori del gioco)!

Budella a Volontà!
Per giocare in un lago di sangue (beh, si fa per dire...) premete i seguenti tasti nella schermata con la scritta "Press Start":
Z, GIU' col dischetto direzionale, C ALTO, C SINISTRO, C SINISTRO, C SINISTRO, C SINISTRO, C BASSO.

FORSAKEN
NINTENDO 64



Partite Psichedeliche!
Per giocare in un turbinio di colori allucinanti, premete i seguenti tasti nella schermata con la scritta "Press Start":
A, R, SINISTRA col dischetto direzionale, DESTRA col dischetto direzionale, GIU' col dischetto direzionale, C ALTO, C SINISTRO, C BASSO.

Turbo a Manetta!
Per giocare in modalità "Turbo Crazy", grazie alla quale potrete usufruire di spinte infinite, premete i seguenti tasti nella schermata con la scritta "Press Start":
B, B, R, SU col dischetto direzionale, SINISTRA col dischetto direzionale, GIU' col dischetto direzionale, C ALTO, C SINISTRO.

Partite alla Griglia!
Per giocare in modalità "Wireframe", premete i seguenti tasti nella schermata con la scritta "Press Start":
L, L, R, Z, SINISTRA col dischetto direzionale, DESTRA col dischetto direzionale, C ALTO, C DESTRO.



Pubblicità? No, grazie!
Per bypassare quei fastidiosi annunci pubblicitari che vi vengono propinati all'inizio del gioco effettuate la seguente operazione:
accendete il Nintendo 64, aspettate che appaia la prima schermata introduttiva, quindi premete il tasto Reset sulla console. A questo punto potrete saltare le schermate introduttive successive con lo START. Ciò vi risparmierà un minuto o giù di lì di annunci pubblicitari e credits assortiti.

Opzioni EX - Errata Coprrige
Ehm, ve li avevamo promessi il numero scorso ma una tempesta magnetica ha cancellato parte dell'impaginato... ehm, piaciuta come scusa? Comunque, eccoveli:

VAMPIRE SAVIOR
SATURN

Per accedere alla schermata delle opzioni EX finite il gioco senza usare i continue. Poi andate alla schermata col titolo del gioco, evidenziate OPTION e quindi premete START mentre tenete premuti insieme i tasti L e R. Se tutto ciò è stato eseguito correttamente accederete a una nuova schermata delle opzioni nella quale potrete scegliere il colore dello schermo, il tipo di barra di energia e, ciliegina sulla torta, la lingua usata nel gioco. Quest'ultima opzione vi permetterà di tradurre in inglese tutti i testi visualizzati nel corso della partita.

Selezione dello Stage a Caso
Premete il tasto R prima di selezionare lo stage desiderato nella modalità di gioco "Versus".

La Mossa della Buccia di Banana di Sasquatch
Descrivete un semicerchio sul joypad da sinistra verso destra (o viceversa, a seconda della direzione verso la quale siete orientati): Sasquatch mangerà una banana e getterà la buccia per terra affinché l'altro personaggio ci finisca sopra. Oops!

La Voce del Vampiro
Resettate la partita premendo insieme A, B, C e START: tornerete allo schermo col titolo del gioco e sentirete una voce stentorea pronunciare la parola "Vampire".

Selezione della Posa da Vincitore
Per far sì che il vostro personaggio assuma la posa da vincitore che gli è stata destinata dai programmatori, tenete premuto uno dei sei tasti principali dopo aver vinto.





THE HOUSE OF THE DEAD

SATURN

Opzioni Segrete
Per avere vite infinite, poter scegliere fra emoglobine di diverso colore (rossa compresa) e ottenere una selezione dello stage dovete fare quanto indicato qui di seguito.
Alla schermata principale premete L, R, R, L, L, R. Dopo aver udito un particolare effetto sonoro tenete premuti L e R, quindi scegliete la modalità di gioco che più vi aggrada. Mantenete la pressione su questi tasti finché non appare il menù successivo.

Visualizzazione del Punteggio
Si tratta di un trucco non molto utile, ma se volete vedere il lieto fine ne avrete proprio bisogno. Mentre giocate inserite la pausa, tenete premuti i tasti L e R e nel frattempo premete il tasto X tre volte. Tenete presente che per visionare il finale in questione dovete totalizzare almeno 62.000 punti.

Munizioni Infinite
Per avere un vitalizio di munizioni inserite la pausa durante la partita, tenete premuti L e R e nel frattempo premete il tasto Y tre volte.

Personaggi Segreti
Alla schermata per la selezione del personaggio, in modalità "Saturn", tenete premuti L e R, quindi premete SU, GIU', X, Y, Z. Avrete così la possibilità di selezionare Sophie e uno dei ricercatori.









1080° SNOWBOARDING

NINTENDO 64

Personaggio Segreto 1: Crystal Boarder
Con un personaggio qualsiasi, completate l'Expert Mode. Ora, nello schermo di selezione dei personaggi selezionate Akari. Premete C SINISTRO e poi A e vedrete Akari sostituito magicamente da questo T-1000 con uno snowboard sotto i piedi nello schermo di selezione dei tracciati!

Personaggio Segreto 2: Metal Boarder
Completate l'Expert Mode con il Crystal Boarder. Ora nello schermo di selezione dei personaggi selezionate Kensuke. Premete C ALTO poi A. A questo punto Kensuke dovrebbe essere stato rimpiazzato dalla statuetta dell'Oscar con la tavola!

Personaggio Segreto 3: Panda Boarder
Innanzitutto dovrete superare l'Extra Mode, poi battete TUTTI i record nelle modalità Trick, Time e Contest: dovrete avere il vostro nome di tre lettere in prima, seconda e terza posizione. Il nome EAD di default deve completamente sparire dalle graduatorie! Ora nello schermo di selezione dei personaggi selezionate Rob. Premete C DESTRO e poi A e al posto di Rob ci sarà l'eroe del WWF!

WINTER HEAT

SATURN

Personaggio Segreto
Prima dovete aver totalizzato più di 10.000 punti, poi, mentre l'evento successivo viene caricato (nella schermata bianca e nera), dovete premere una delle sequenze di tasti indicate qui di seguito per sostituire il vostro personaggio con l'Essere-Tagliato-a-Fette-dal-Salumiere:



SU, SU, B, GIU', GIU', B — Giallo
SU, SU, SU, B, GIU', GIU', GIU', B — Grigio
SU, SU, SU, SU, B, GIU', GIU', GIU', GIU', B, — Rosa

FIGHTERS DESTINY

SATURN

Mossa Segreta
A dispetto delle apparenze, in Fighters Destiny è incluso un Knock Down. Questa mossa appartiene a Ushi la Vacca. Premete due volte il tasto posteriore L e costei tirerà fuori una brocca di latte, la ingollerà e quindi la sbatterà sulla testa dell'avversario. E' vero, il latte fa proprio bene!



CROC

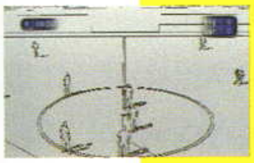
SATURN

Crocwords!
Eccovi le password grazie alle quali potrete accedere istantaneamente a qualsiasi livello di questo simpatico gioco. Per inserirle, dovete prima premere simultaneamente X, Y e Z alla schermata con la scritta "Press Start".

Mondo 1 Boss 1: SU, SU, R, R, SU, GIU', SU, L, R, GIU', R, SU, L, GIU', SU
Mondo 1 Boss 2: SU, GIU', R, R, SU, L, SU, L, L, GIU', L, GIU', L, GIU', SU
Mondo 2 Boss 1: SU, SU, SU, R, SU, L, SU, L, L, GIU', R, GIU', L, GIU', SU
Mondo 2 Boss 2: SU, SU, R, R, SU, GIU', SU, L, SU, GIU', L, SU, L, GIU', SU
Mondo 3 Boss 1: SU, GIU', SU, R, SU, GIU', SU, L, SU, GIU', R, SU, L, GIU', SU
Mondo 3 Boss 2: SU, SU, SU, R, SU, L, SU, L, GIU', GIU', L, GIU', L, GIU', SU
Mondo 4 Boss 1: SU, SU, R, R, SU, GIU', SU, L, L, GIU', SU, SU, L, GIU', SU
Mondo 4 Boss 2: SU, SU, SU, R, SU, GIU', SU, L, R, GIU', GIU', GIU', L, GIU', SU
Selezione del livello: L, L, L, L, GIU', R, R, L, L, GIU', R, GIU', L, SU, R

FIFA: RTTWC '98
NINTENDO 64

Festeggiamenti
Andate in modalità "Player Edit", scegliete il Giappone e scrivete NORIE nello spazio destinato al nome del nuovo giocatore, quindi andate alla schermata per la selezione del round in Road To The World Cup e premete simultaneamente il tasto Z, C SINISTRO e C ALTO. Vedrete così una nuova schermata e in seguito potrete vedere otto finali diversi per mezzo delle lettere comprese fra la A e la G.



Codici Assortiti
Inserite la roba pubblicata qui di seguito quando vi trovate nella schermata del "Player Edit". Basterà che prendiate un giocatore e cambiate il loro nome con quello sottoindicato. Assicuratevi che tutte le lettere siano MAIUSCOLE!

Effetto	Squadra	Nuovo Nome
Giocatori Fantasma	Cecoslovacchia	LASKO
Giocatori Miniaturizzati Più Veloci	Vancouver	KERRY
Accesso alla World Cup, Round 1	Vancouver	ANATOLI
Accesso alla World Cup, Round 2	Giappone	YUJI
Punteggio Illimitato agli Attributi dei Giocatori	Vancouver	DAVE
Tuffo=Fallo	Los Angeles	OSCAR
Niente Stadio/Gioco Più Veloce	Qualsiasi Squadra	CATCH22
Modalità "Penna e Inchiostro"	Canada	MARC

GOLDENEYE 007
NINTENDO 64

Codici Temporali
Finite i seguenti livelli al giusto grado di difficoltà entro gli orari indicati e tutte le cose che vedete segnate qua sotto saranno vostre...

Livello	Effetto	Difficoltà	Ore
Dam	Paintball Mode	Agente Segreto	2:40
Facility	Invincibilità	Agente «00»	2:05
Runway	Teste Giganti	Agente	5:00
Surface 1	Lanciagranate x2	Agente Segreto	3:30
Bunker 1	Lanciarazzi x2	Agente «00»	4:00
Silo	Turbo Mode	Agente	3:00
Frigate	No Radar in Multiplay	Agente Segreto	4:30
Surface 2	Bond in Miniatura	Agente «00»	4:15
Bunker 2	Coltelli da Lancio x2	Agente	1:30
Statue	Animazioni Veloci	Agente Segreto	3:15
Archives	Invisibilità	Agente «00»	1:20
Streets	Nemico con Razzi	Agente	1:45
Depot	Animazioni Rallentate	Agente Segreto	1:40
Train	PP7 d'Argento	Agente «00»	5:25
Jungle	Coltelli da Caccia x2	Agente	3:45
Control	Munizioni Infinite	Agente Segreto	10:00
Caverns	RCP-90 x2	Agente «00»	9:30
Cradle	PP7 d'Oro	Agente	2:15
Aztec	Laser x2	Agente Segreto	9:00
Egyptian	Tutte le Armi da Fuoco	Agente «00»	6:00





DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64

Diddy Kode Racing
Questa volta tutto ciò che dovete fare è inserire questi codici nello schermo di inserimento dei codici. Poi però non dimenticatevi di attivarli!

Colore Blu su Tutti i Palloncini	ROCKETFUEL
Personaggi Giganti	ARNOLD
Stessa Velocità su Tutte le Superfici	OFFROAD
Power-Up Massimo per gli Oggetti	FREEFORALL
Test Musiche (Andate in Audio Options)	JUKEBOX
Rimozione dei Propulsori dalla Strada	ZAPTHEZIPPERS
Giocatori Miniaturizzati	TEENYWEENIES
Schermo con i Nomi degli Autori del Gioco	WHODIDTHIS
Modalità "Avventura" per 2 Giocatori	JOINTVENTURE
Colore Verde su Tutti i Palloncini	TOXICOFFENDER
Arcobaleno su Tutti i Palloncini	OPPOSITESATTRACT
Rosso su Tutti i Palloncini	BOMBSAWAY
Giallo su Tutti i Palloncini	BODYARMOR
Alterazioni dei Suoni Emessi dal Clacson	BLABBERMOUTH
Computer Impossibilitato a Usare le Armi	BYEBYEBALLOONS
Niente Banane in Modalità Multiplayer	NOYELLOWSTUFF
Banane Infinite	VITAMINB
Mega Velocità	BOGUSBANANAS



MEGA trix

Duke Nukem 64

La Guida - Terza e ultima parte

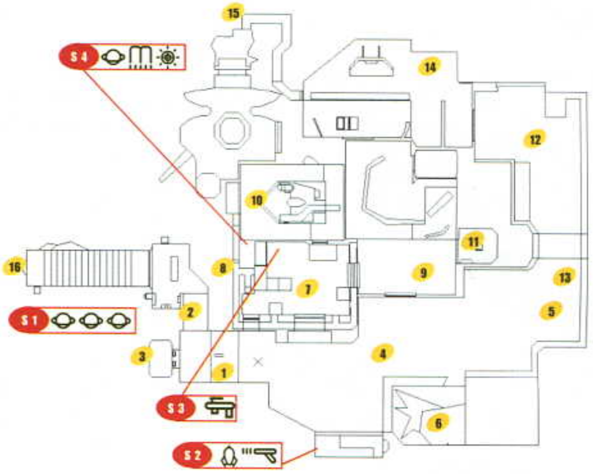
Narra la leggenda che Chow Yun-Fat, nel suo ultimo film prodotto da John Woo (in Italia "Costretti ad Uccidere"), abbia sparato talmente tanto da essere finito in ospedale con le mani ustionate! Ora noi ci domandiamo: è giusto che la più grande personificazione del cinema gangsteristico hongkonghese sia stato ricoverato e noi dopo ore di massacro, e tra l'altro impersonando un tamarro come Duke Nukem, ci ritroviamo le mani immacolate come fossero state appena sottoposte a manicure? Propongo un minuto di silenzio per le mani di Chow Yun-Fat, un uomo che se vede uno con una macchia di sugo sulla maglietta bianca gli scappa sempre da ridere...

LEGENDA

EXPLOSIVE SHELLS	GOGGLES
VITAMIN X	JETPACK
ARMOUR	MISSILE LAUNCHER
ATOMIC HEALTH	MEDKIT
PORTABLE HEALTH	GRENADES
HOLODUKE	SCUBA GEAR
SHOTGUN SHELLS	PLASMA CANNON
GRENADE LAUNCHER	PULSE CANNON
PISTOL CLIP	LASER TRIPBOMB
SMG/AMMO	SHRINKER CRYSTAL
SHRINKER/EXPANDER	EXPANDER CRYSTAL
PIPE BOMBS	PLASMA
SHOTGUN	MISSILES
PISTOL	SECRET LEVEL
DUM DUM CLIP	HEAT-SEEKING MISSILES
Ordine di gioco (1)	Aree segrete (S 8)



LIVELLO 23 - MOVIE SET







(2) La card azzurra si trova sotto il telefono.
(9) La card gialla si trova nello studio il cui ingresso reca la scritta lampeggiante *«quiet on the set»*.
(10) Varcate la porta gialla per raggiungere il set dell'astronave: qui troverete la card rossa.
(14) L'altra estremità di quest'area ospita una porta che ora è aperta. Varcatela, toccate l'impronta manuale rossa e strisciate attraverso la fessura apertasi nella parete fino a raggiungere l'uscita.

AREE SEGRETE

1) Sollevate il distributore di snack nel punto 2 mettendo in funzione i registratori di cassa nel punto 3. 2) Passando attraverso lo stemma triangolare sulla sporgenza sopra il luogo dove è precipitato l'elicottero. 3) Quando vi metterete ai piedi delle casse un pannello posto a grande altezza sopra di voi si aprirà. 4) Un passaggio nascosto nel muso della nave spaziale.

MANZE

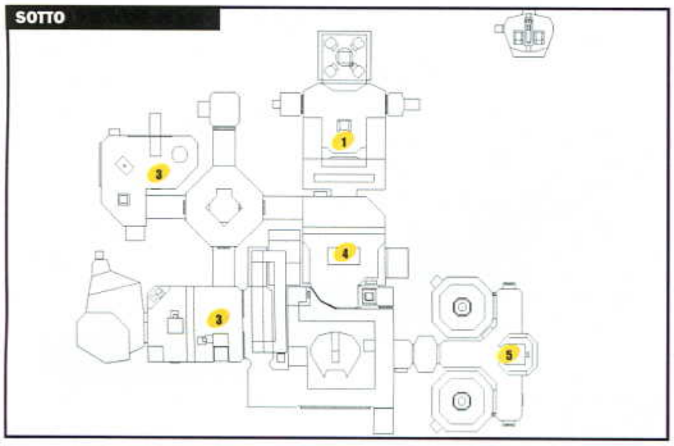
1) Cliccate sull'alettone contrassegnato 'USA' nel set dell'astronave.

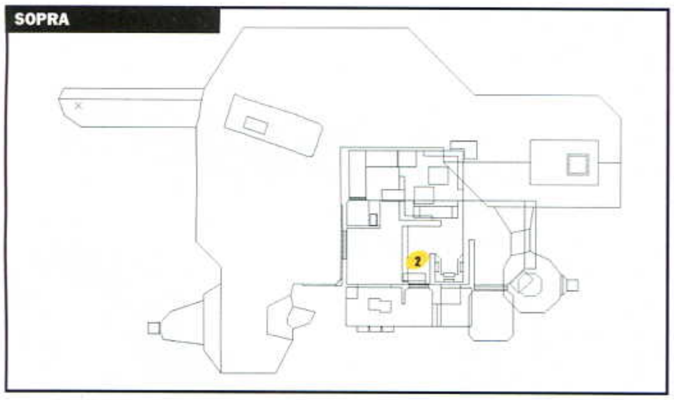
LIVELLO 24 - AREA 51

(1) Addentratevi nel condotto di ventilazione e raccogliete la card blu situata davanti alla poltrona del capitano. (2) Usate la combinazione «rosso-verde-rosso». (3) Recatevi nelle aree a cui si giunge dalla tromba dell'ascensore centrale per reperire la card rossa.
(4) Esplorate ciò che si trova oltre la porta rossa finché non trovate la card gialla e il codice di lancio per i missili. (5) Varcate la porta gialla e mettete piede nella camera di lancio. Sollevate i pulsanti rossi usando l'interruttore a leva e metteteli nell'ordine indicato dalle foto finché i detonatori per il lancio non appaiono davanti ai vostri occhi, quindi scatenate l'inferno e uscite!

MANZE

1) Nell'area di fronte alla poltrona del capitano, dietro il campo di forza. Che si debba fare il giro dall'altra parte per raggiungerla?





LIVELLO 25 - RABID TRANSIT

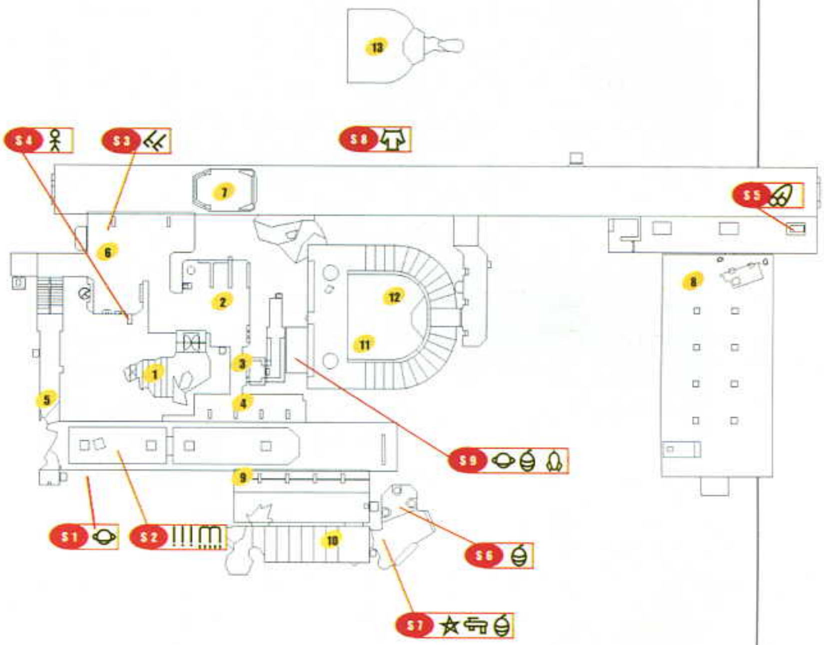
(9) Sparate alla crepa nella parete situata nel tunnel della metropolitana per acquisire la card blu che giace sulla sommità del camion. (10) Sistemate i nemici situati dall'altra parte del breve tragitto: le esplosioni faranno apparire la card rossa. (11) (12) Troverete la porta rossa uscendo dal tunnel della metropolitana. Infilatevi nella cisterna e immergetevi, così raggiungerete un'area nella quale troverete l'uscita.

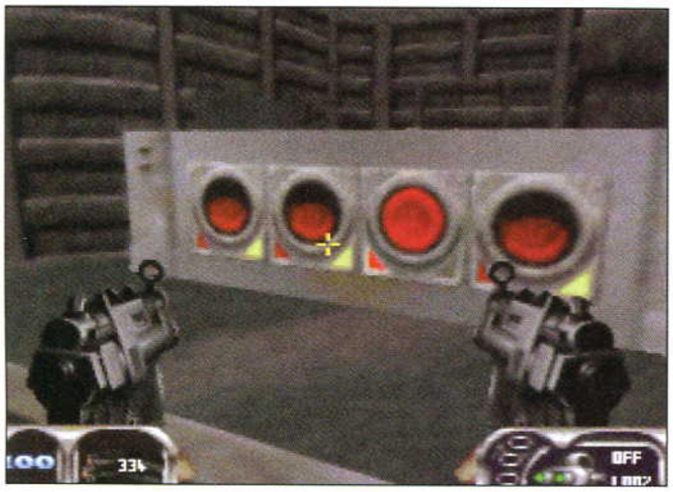
AREE SEGRETE

1) Dietro le munizioni ritratte sul poster situato nella nicchia. 2) Oltre il portello situato vicino all'estremità opposta del treno. 3) Dietro uno dei manifesti cinematografici di Duke. 4) L'espositore di riviste. 5) Dietro la colonna situata vicino alla scalinata. 6) Cliccate sul manifesto cinematografico appeso sopra il bidone dell'immondizia. 7) Le pareti della camera occupata dagli alieni. 8) Nell'ultimo armadietto. 9) Dietro la libreria sulla destra.

MANZE

1) Nell'Area Segreta numero 7.
2) Sulla fontana situata nell'ultima stanza.















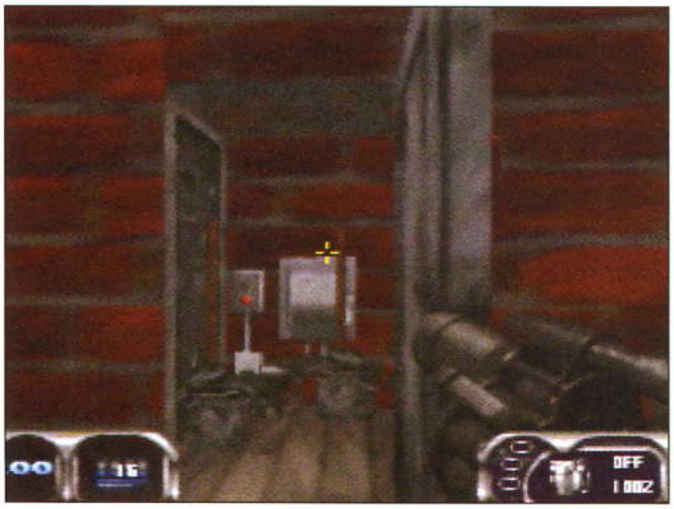
LIVELLO 26 - FAHRENHEIT

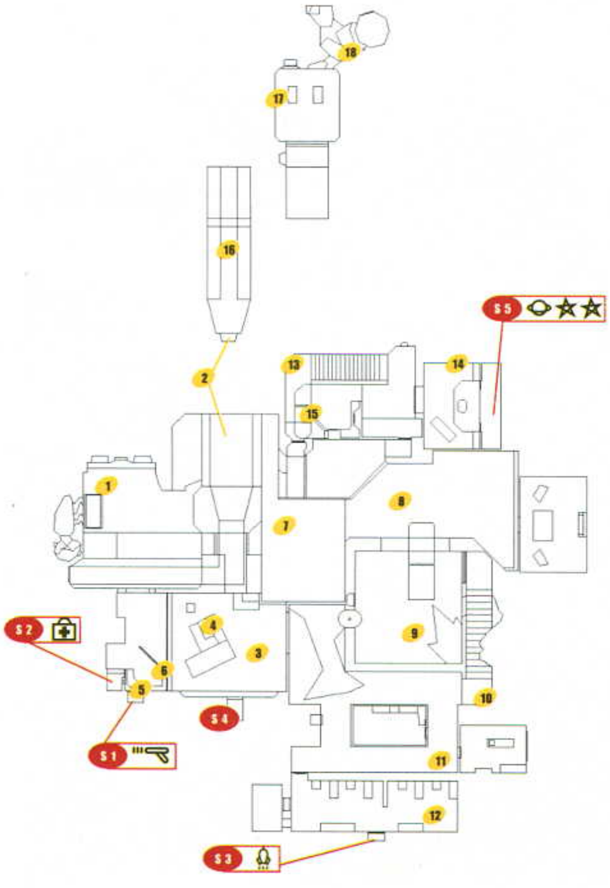


(2) La card azzurra si trova sotto il fiume in un'area inedita che ospita anche la card rossa. (10) Cercate un interruttore da parete che permette di abbassare un piccolo ascensore. Dietro di esso c'è la card gialla. (13) Qui c'è la porta gialla: varcatela ed esplorate l'ambiente finché non trovate una sala di controllo verde scuro. Una stanzetta adiacente ospita la card rossa. (13) Varcate la porta rossa che avete visto all'inizio del livello e infilatevi nella nicchia appena materializzatasi nella parete fino a raggiungere l'uscita.

AREE SEGRETE

1) Dietro l'immagine situata vicino allo schermo televisivo gigante. 2) Sparate a tutte le bottiglie sistemate sullo scaffale. 3) Dietro la lavagnetta col programma di lavoro. 4) Passate attraverso la tenda rossa.





MANZE

1) Nel dormitorio della Caserma dei Pompieri. 2) Dietro il cartellone, azionando l'interruttore situato nell'armadio della stazione dei pompieri. 3) Passando attraverso la finestra centrale del secondo piano dell'edificio che si affaccia sul camion dei pompieri.









LIVELLO 27 - HOTEL HELL

1 2 La card blu si trova sulla destra, sopra una sporgenza, presso il punto di partenza, mentre la porta blu si trova un po' più avanti al piano terra. 7 Esplorate questa zona finché non giungete sotto l'insegna rossa dell'albergo. Dietro l'immagine situata fra i due vasi c'è la card gialla. 15 16 Le finestre a cui si giunge dal punto in cui avete trovato la card blu conducono a uno sfiatatoio, il quale a sua volta conduce all'uscita.

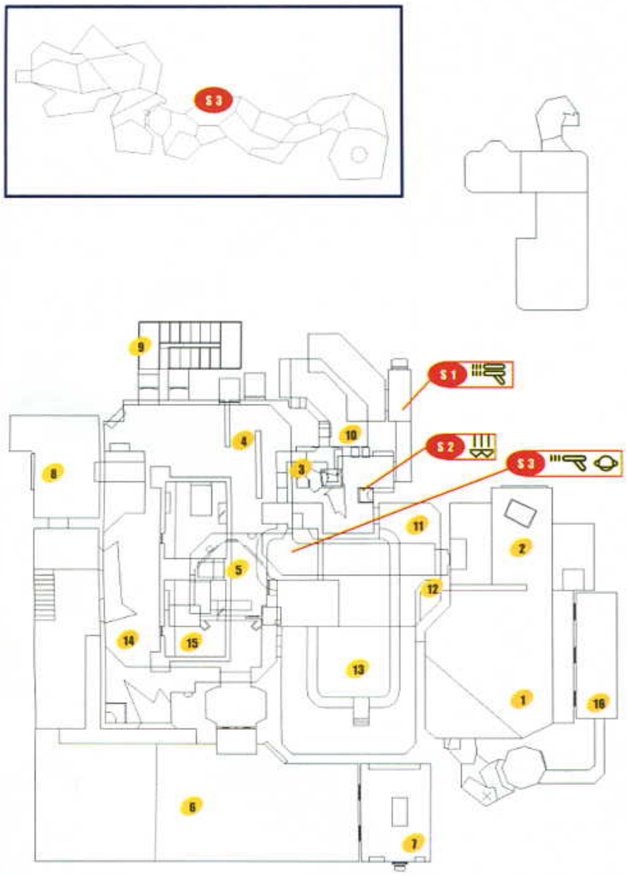
AREE SEGRETE

1) Premete un pannello alla destra dei frigoriferi.
2) Sollevate l'armadio coi vini.
3) Passate attraverso la cascata situata presso la cisterna e premete il pannello.

MANZE

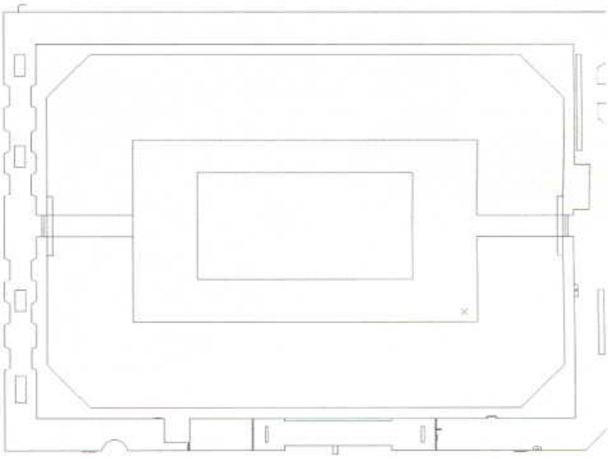
1) In fondo al vicolo esterno, presso il numero civico 8.
2) Presso la cisterna.
3) Nella stanza situata vicino alla cisterna del punto 15.





LIVELLO 28 - STADIUM

Siamo alla resa dei conti. Per abbattere il boss senza patire troppo stategli vicino, così potrà farvi male solamente il suo alito, e intanto colpitelo con qualche sventagliata.











MEGA trix

Grandia

La Guida - Parte terza

Ancora una volta Mega Console rimette piede nelle magiche lande di Grandia per aiutarvi a conquistarle nel modo più completo. In questo numero giungeremo al termine del primo CD e cominceremo ad addentrarci nel secondo. In questa particolare fase del gioco vivrete numerose avventure e ogni tanto dovrete consultare le mappe pubblicate nelle precedenti puntate di questa guida. Andate dunque a recuperare quei due arretrati di Mega Console e poi tornate qui per mettervi all'opera...

MONTAGNA DI CLOUD MOON/PAGODA

I problemi iniziano quando entrate a Pagoda. C'è un tridente all'interno che salverà Daito Village dalle piogge corrosive. Una volta all'interno di Pagoda, dovrete attivare ogni interruttore di cristallo in vista ed esplorare ogni nuovo passaggio apertosi: infatti, ogni nuovo passaggio apre un altro passaggio verso un nuovo interruttore di cristallo e così via. Se avete problemi con quello a sudovest della mappa, vi basterà spingere qualche barile e sarete a posto. Lo scopo finale è muovere la scalinata rossa a sud, ma per fare ciò dovrete raggiungere un interruttore a nordest! Fatto questo, vi troverete di fronte uno spaventoso drago a quattro teste. E' piuttosto duro, ma facilmente battibile concentrando tutti gli attacchi al corpo, piuttosto che alla testa. Fatto questo, scoprirete un interruttore giusto dietro di voi. Premetelo e andate su. Ora esplorate un pochino e troverete il Tridente. Ritornate a Daito e ponete il Tridente sull'altare sulla spiaggia (prima parlate alla genete che circonda l'altare). Parlate a Gadoin e presto sarete in viaggio verso la Montagna di Ramu...

MONTAGNA DI CLOUD MOON

- **A 130G**
- **B 130G**
- **C 130G**
- **E 290G**
- **F Oggetto nella Cascata**
- **G Uovo di Mana**
- **H Fungo della Forza**
- **I Mushroom Shield**

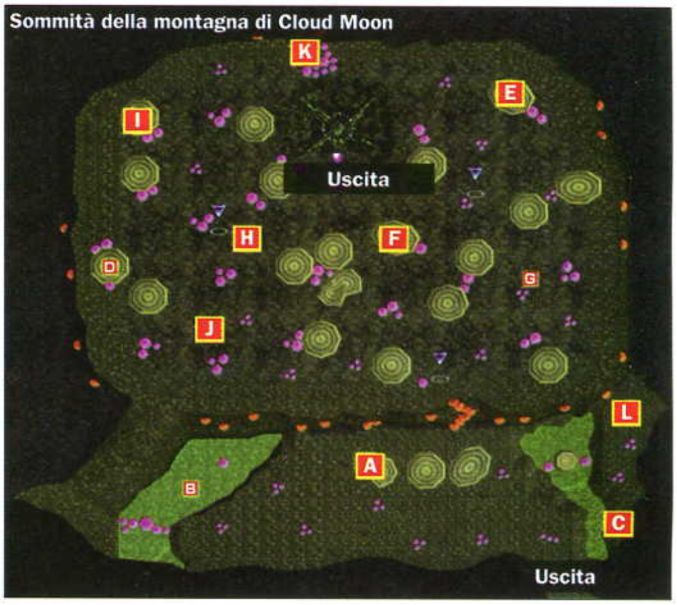




Pagoda è la vostra destinazione finale



Combattete sempre e dovunque!



SOMMITÀ DELLA MONTAGNA DI CLOUD MOON

- **A 130G**
- **B 130G**
- **C 130G**
- **D 130G**
- **E 390G**
- **F 390G**
- **G Energia**
- **H Energia**
- **I Dream Toryuh**
- **J Magic Charm**
- **K Seme Magico**
- **L Disease Charm**



In uno degli stage potrete proseguire solamente dopo aver trovato questi funghi, i quali vi permetteranno di climb a cliff. Poi sarete liberi di localizzare la Pagoda di Cloud Moon e di proseguire



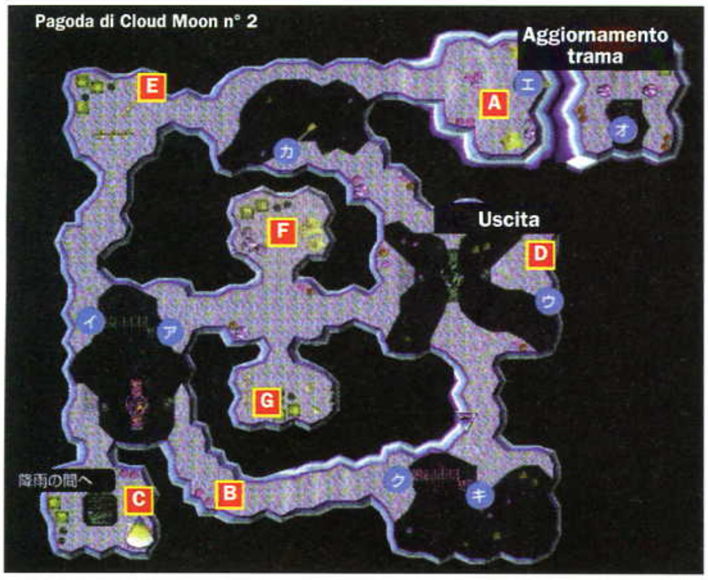
Questo ponte è la chiave di tutto...

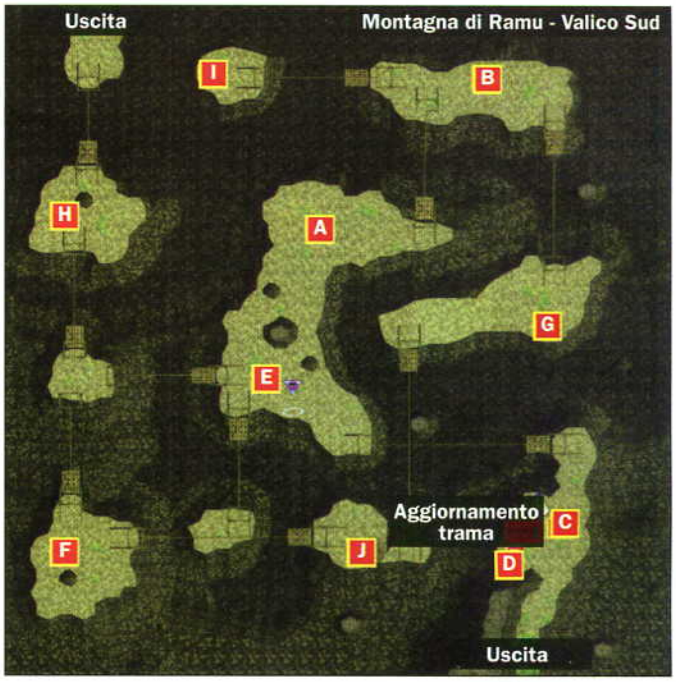
PAGODA DI CLOUD MOON

- **A 130G**
- **G Uovo di Mana**
- **B 130G**
- **E Krep Camouflage**
- **C 130G**
- **D 390G**
- **F Disorder Charm**

Azionate gli interruttori per accedere alle scale









E' un livello semplice, ma vale la pena di esplorarlo!

SOMMITA' DELLA MONTAGNA DI CLOUD MOON

A 130G
B 130G
C 130G
D 130G
E 390G
F Carved Skull (Hidden Room)
G Hall Bow

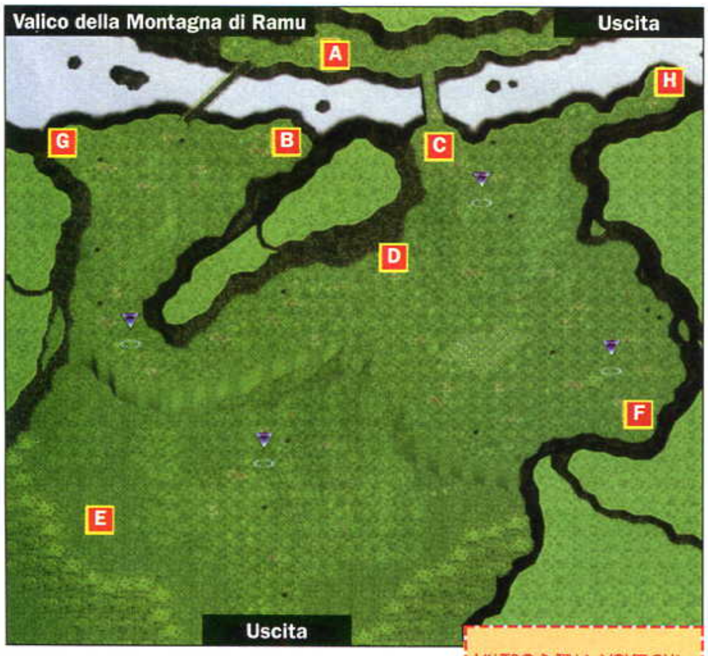
Le masse informi blu e gialle indicate sulla mappa rappresentano dei passaggi fra i due livelli...



Attraversare questo livello è piuttosto facile, ma per ottenere tutti gli oggetti che vi sono disseminati è necessario un uso accorto degli ascensori messi a vostra disposizione. La resistenza che incontrerete non è motivo di preoccupazione, perciò andate avanti!

MONTAGNA DI RAMU - VALICO SUD

A 140G
B 140G
C 140G
D 140G
E 140G
F 140G
G 420G
H String Script
I Ammazzadraghi
J Pate





Ascensori, ascensori e ancora ascensori. Di questi utili marchingegni il secondo livello della Montagna di Ramu è pieno fino all'inverosimile. Questi livelli comunque sono uno scherzo in confronto a ciò che vi attende più avanti!

LA MONTAGNA DI RAMU

La conformazione di questo territorio è talmente semplice che è praticamente inutile darvi dei consigli.
Dovete solamente stare attenti agli sprite nemici: in questa particolare fase del gioco sono più pericolosi del solito.
Ah, e non dimenticatevi di dirigervi a nord per raggiungere il Villaggio di Ganbo!

VALICO DELLA MONTAGNA DI RAMU

A 140G
B 140G
C 140G
D 140G
E 140G
F 420G
G Medicina Gialla
H Void Blessing Orb

IL VILLAGGIO DI GANBO

Equipaggiatevi come al solito (Ganbo ha delle protezioni e degli scudi di ottima qualità) e andate a sud-ovest per far visita al sindaco. Il sindaco, per inciso, è matto da legare. Finirete per diventare l'ospite d'onore in un concerto davvero bizzarro. Parlate di nuovo col sindaco, selezionate l'opzione situata all'estremità inferiore del menù per tornare in albergo, quindi tornate alla tenda in mattinata per parlare nuovamente col sindaco. Verrete così indirizzati verso la Montagna del Fuoco.




Per fuggire da Ganbo dovete prendere il mare...

VILLAGGIO DI GANBO

A Albergo (salvare)
B Spaccio
C Mess Hall
D Casa no. 1
E Casa no. 2
F Casa no. 3
G Casa no. 4
H Casa no. 5
I Casa del Sindaco
J Tenda di Accoglienza


Ganbo è un posto molto ospitale. I ragazzi e le ragazze non riescono a tenere le mani a posto...


La Tenda di Accoglienza è il luogo in cui si svolgono tutte le cerimonie... e gli aggiornamenti sulla trama


Justin e Fina vengono separati da Sue e Gadoin, ma presto saranno di nuovo insieme



LA MONTAGNA DI FUOCO

Le mappe dicono praticamente tutto: l'unica cosa che occorre precisare è che dovreste fare una capatina alla base della Montagna di Fuoco prima di raggiungerne la sommità. Vedete, una volta sconfitto il boss non potete tornare indietro. Quanto al modo per abbattere questo nemico, concentrate tutto il fuoco sulla sua testa: tutto qui! Eliminato il boss, tornate al Villaggio di Ganbo e assistete ai festeggiamenti fatti in vostro onore! Dopo questo piacevole momento di relax, dirigetevi alle banchine portuali per godervi un romantico interludio con Fina. In mattinata, recatevi di nuovo alle banchine portuali e parlate alla coppia situata accanto alla nave. Di lì a poco vi ritroverete in viaggio verso le Torri Gemelle!

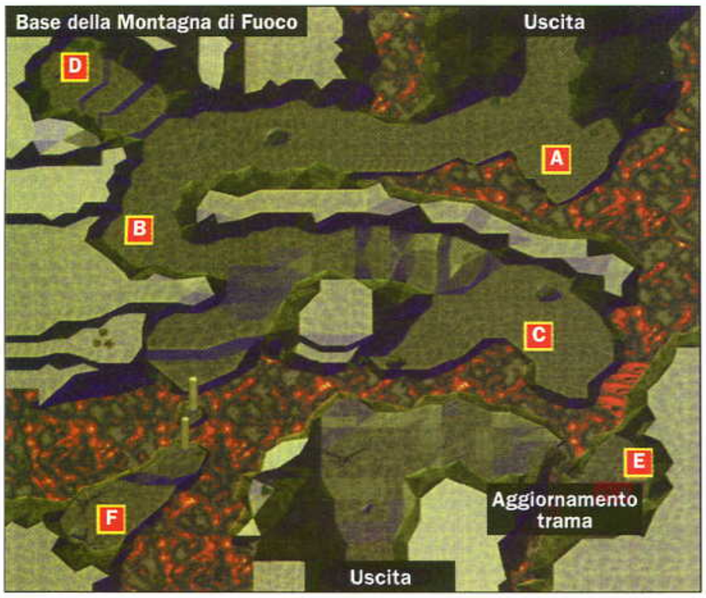
CUORE DELLA MONTAGNA DEL FUOCO

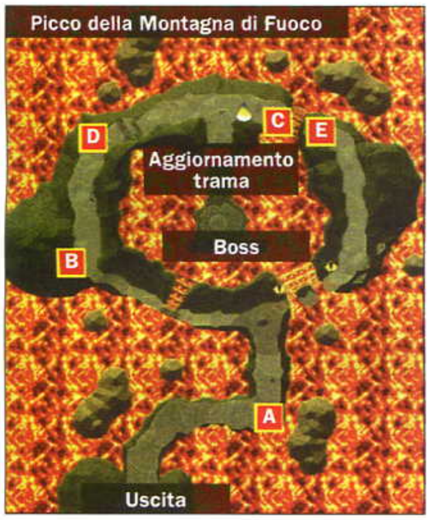
A 150G
B 150G
C 150G
D 450G
F Sapphire Medicine
E String Script
G Uovo di Mana
H Protect Seed

CUORE DELLA MONTAGNA DEL FUOCO N° 2

A 150G
B 150G
C 150G
D 450G
E Flame Charm
F Mania Scroll







BASE DELLA MONTAGNA DEL FUOCO
A 150G
B 150G
C 150G
D 450G
E Disorder Charm
F Continue Jewel

SOMMITA' DELLA MONTAGNA DEL FUOCO
A 150G
B 150G
C 150G
D String Script
E Dragon's Scale



Con l'aiuto delle mappe dovreste riuscire a raggiungere la sommità della montagna senza incontrare troppi problemi. Neanche il boss è un osso duro

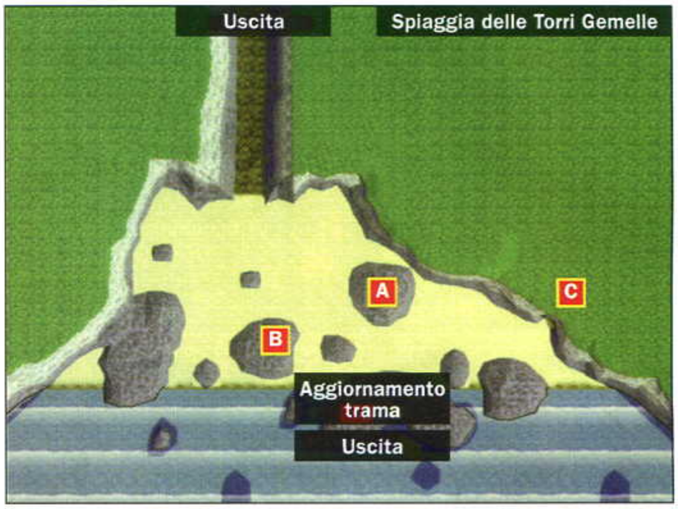


Justin e Fina vengono separati da Sue e Gadoin, ma presto saranno di nuovo insieme

LE TORRI GEMELLE

Abbandonata la spiaggia dovete attraversare il labirinto fino a raggiungerne l'estremità opposta. Fatelo correndo intorno al bordo della torre. Entrate nel labirinto dal lato Nord. Con l'aiuto delle mappe non dovreste avere problemi ad attraversarne la prima parte. A questo punto i buoni e i cattivi mettono da parte le loro reciproche diffidenze e uniscono le loro forze per fuggire dalla torre. Usciti dal labirinto tornate alla spiaggia e salpate per tornare a Ganbo, quindi tornate a Daito. Fate visita al sindaco per farvi dire dove andare. Purtroppo Sue stramazzerà al suolo, colta da un improvviso malore. E' necessario che torni a Parm e voi dovete trovare il modo di portarcela.

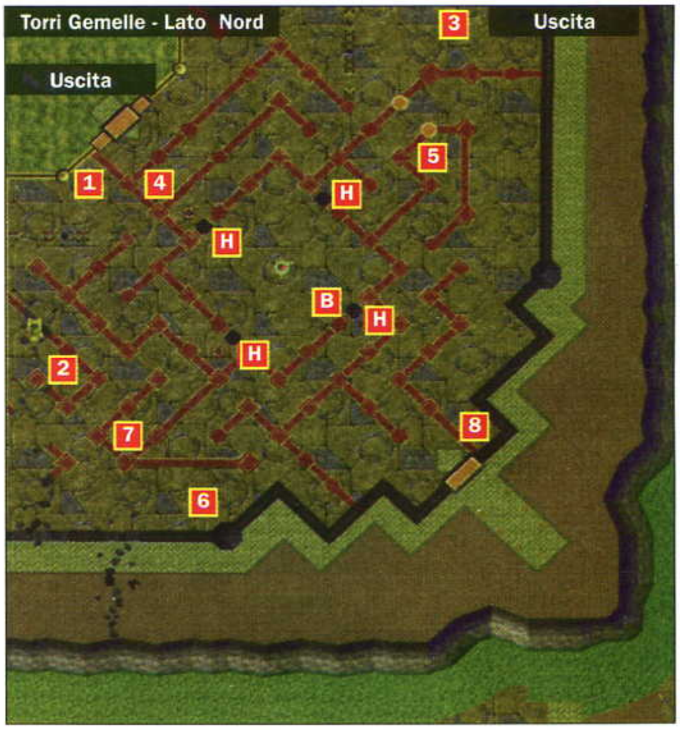
SPIAGGIA DELLE TORRI GEMELLE
A 160G
B 160G
C Seme della Velocità





La nave è il mezzo con cui potrete tornare a Ganbo. Dopo essere stati al centro della torre, prendete nuovamente il mare

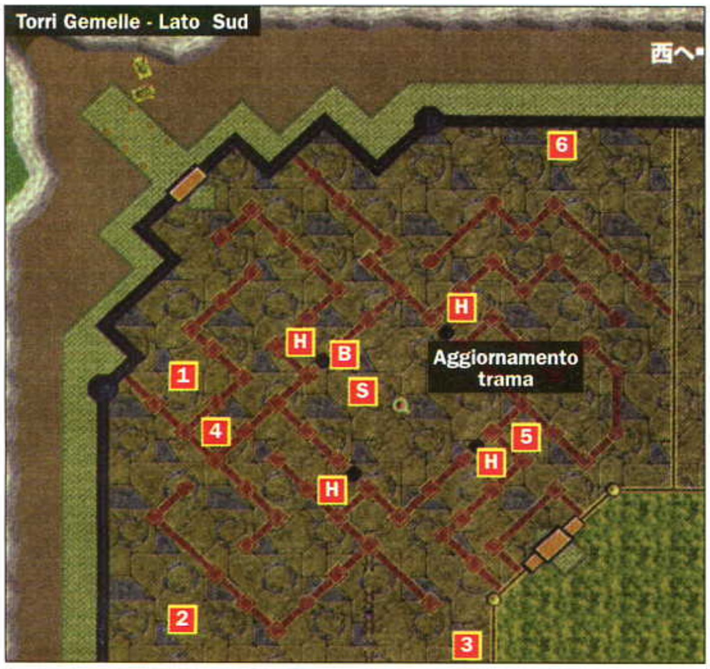
TORRE GEMELLA NORD
1 160G
2 480G
3 160G
4 Annihilation Charm
5 Vigour Cloth
6 Rebirth Stone
7 Hot Weasel Slash (!)
8 160G
H Interruttore del Cancello





Le sezioni centrali della torre sono una meraviglia dal punto di vista grafico!

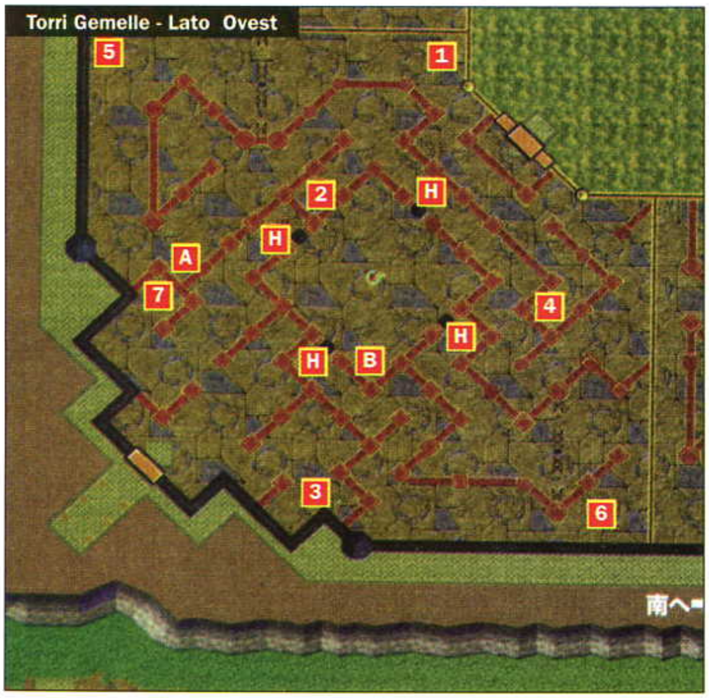
TORRE GEMELLA SUD
- 1 160G
- 2 160G
- 3 480G
- 4 Forest Charm
- 5 Cappello Strano
- 6 New Bonds
- H Interruttore del Cancello





Justin e Fina vengono separati e i nemici diventano alleati di fronte alle avversità...

TORRE GEMELLA OVEST
- 1 160G
- 2 160G
- 3 160G
- 4 480G
- 5 Angel Darts
- 6 Improvement Ritual
- 7 Strength Seed
- H Interruttore del Cancello





Alcune sezioni del labirinto sono inaccessibili per via di alcuni ostacoli ingombranti. Fortunatamente quegli interruttori di colore grigio impiantati nel terreno servono giusto a togliergli di mezzo, permettendovi così di proseguire



Questo livello è piuttosto difficile, soprattutto perché non si può sapere quando lo si è finito. Niente paura: voi dovete soltanto esplorare ogni parte del livello e una volta fatto ciò, tornare prima a Ganbo e poi a Daito...

IL TEMPIO NASCOSTO

Questo luogo si trova a sud-est di Daito. Prima di tutto ignorate lo squarcio nella parete: dovete venire qui soltanto dopo aver curato Sue. Seguite invece il sentiero situato a nord-est. Per poter proseguire vi occorrono le chiavi dorate. All'inizio del viaggio potete scegliere fra

HIDDEN SHRINE
- A 170G
- B 170G
- C 170G
- D Life Seed





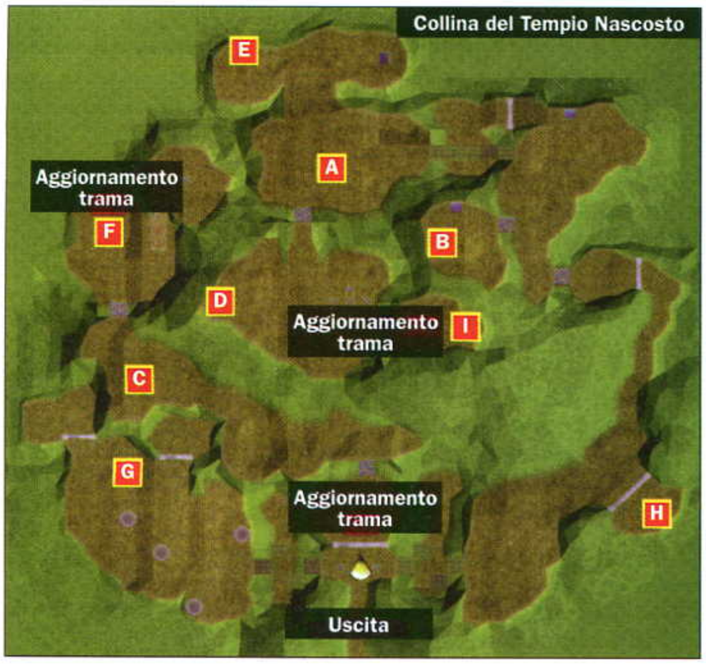
Entrambe le sezioni del Tempio Nascosto...



... sono piene di mostri...



... pericolosissimi: uccideteli tutti!



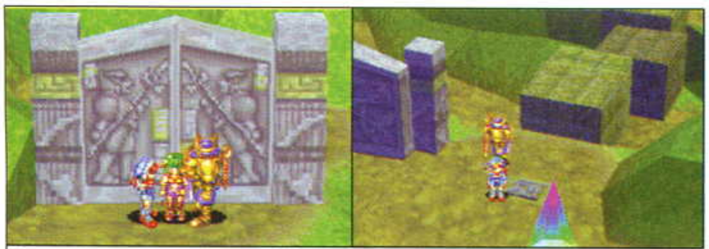


Nella seconda sezione del Tempio Nascosto il gioco è finalizzato a sfiancarvi gettandovi addosso grandi quantità di nemici. Fate incetta di power-up energetici e ammazzate tutti!

tre direzioni: prima di tutto andate a ovest e una volta ottenuta la chiave, tornate indietro e andate a nord per affrontare il boss in combattimento. Rintracciata quell'altra chiave, andate a est. Superato il ponte pericolante, affronterete una versione più pericolosa del boss in cui vi siete imbattuti prima all'uscita nord. Prima di dargli la lezione che si merita abbiate cura di procurarvi una buona scorta di pergamene da 50HP presso lo spaccio di Daito: queste conferiranno a ogni membro della vostra squadra 50HP da consumare in un giro e questo basterà a rendervi più forte del vostro avversario. Ora azionate gli interruttori nel giusto ordine e tornate a Daito. Sue verrà curata, ma dovrà comunque essere portata a Parm. Tornate al Tempio Nascosto e passate attraverso lo squarcio nella parete. Usate l'altare situato al centro del tempio per riportare Sue a casa sua. A questo punto Gadoin tornerà al suo paese d'origine nell'intento di trovare una rotta sull'oceano da far seguire a Justin. Dopo che Sue è stata ricondotta alla propria abitazione, tornate a Daito e parlate a Gadoin nell'albergo. La casa di Gadoin, situata presso la Valle del Drago Volante (accanto alla parete visibile sulla mappa), è la vostra prossima destinazione. Lo affronterete in combattimento, ma dovreste riuscire a sconfiggerlo facilmente. A questo punto Gadoin vi dirà che deve allenarsi di più, ma vi permetterà di accedere alla sua nave, attraccata al porto di Daito. Dovrete quindi tornare in questo paese. Andate al molo, parlate al dottore (selezionate l'opzione situata in fondo al menù) e quindi preparatevi, perché vi ritroverete diretti al Covo dei Pirati!

COLLINA DEL TEMPIO NASCOSTO

A 170G
B 170G
C 170G
D 170G
E Wind Charm
F Chiave d'Oro
G 170G
H 170G
I 170G
J Cancello per il Boss
K Cancello
L Lasciatevi cadere qui



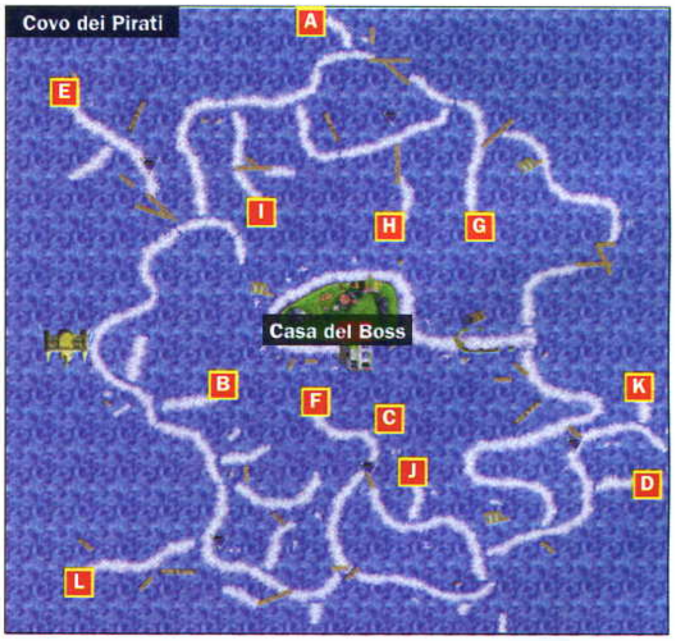
Domanda: come farete a passare?
Risposta: con un sapiente impiego degli interruttori!

IL COVO DEI PIRATI

Questo livello segna la fine del primo CD. Prima di tutto occorre precisare che all'interno della nave c'è un punto di salvataggio. Uscite fuori e godetevi l'interludio romantico con Fina. Questa piacevole parentesi verrà interrotta da una sirena che invocherà l'aiuto di Justin. Questi sarà abbastanza stupido da concederglielo e così cadrà in una trappola! Raggiunto il centro del livello, i nostri eroi entreranno nella casa della sirena. Qui dovrete, ahivoi, combattere contro un pesce gigante! In questo frangente il ruolo di Fina consiste principalmente nel salvaguardare la vita di Justin con dosi massicce di HP, in modo che sia lui a infliggere danni e non a subirne. Ora siete pronti per il secondo CD. Non scordatevi di salvare la partita!

COVO DEI PIRATI

A 180G
B 180G
C 180G
D 180G
E 540G
F 540G
G 540G
H Frutto della Vita
I Seven Colour Seaweed
J Seven Colour Seaweed
K Jewelled Tear
L Defense Seed





L'incontro romantico fra Justin e Fina viene bruscamente interrotto...

MEGA trix

Panzer Dragoon Saga

(Panzer Dragoon RPG) La Guida - Parte seconda

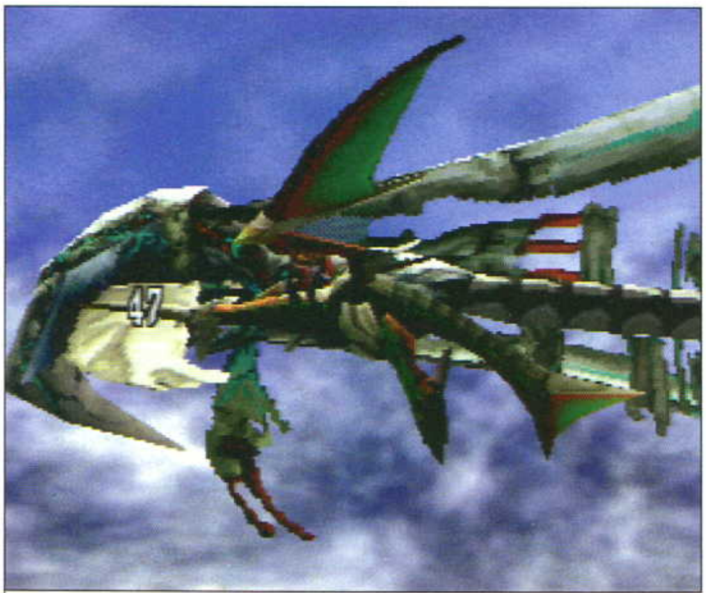
Rieccoci qui ad occuparci di questo gran pezzo di... RPG (rima!). Questa volta porteremo alla luce tutto ciò che è contenuto nel secondo CD e, già che ci siamo, anche una buona parte di quanto è contenuto nel terzo! Sarà una bella sgobbata, non c'è dubbio, ma forse troverete un po' di conforto nel sapere che la terza parte della guida, prevista per il prossimo numero, sarà anche l'ultima... Tenete duro, ragazzi!

GEORGIUS

Giusto per aggiungere un po' di chiarezza alla fine della prima parte di questa guida, pubblicata sul numero scorso di Mega Console... Ottenute le parti di scarto situate sotto la nave, dovete tornare a Zoah, consegnarle a Paet e quindi tornare di nuovo a Georgius, avendo cura però di prendere lo Sniper presso lo spaccio (procura danni ingenti al punto debole di un avversario). A questo punto potrete entrare nella nave situata a Georgius per mezzo della massa gelatinosa verde messa di lato. Edge viene catturato e torturato prima che Gash (il tizio che avete soccorso nel deserto, nonché uno dei personaggi più importanti del gioco) si rifaccia vivo per aiutarvi a fuggire. Tuttavia le guardie si gettano al vostro inseguimento, e questo ci conduce a una nuova battaglia campale...

BOSS: GUNSHIP/GUARDIAN DRAGON

Il nemico ha scoperto un relitto di enormi dimensioni e lo sta trasportando verso la sua base. Voi, purtroppo, vi imbattete in esso, e da questa fatalità nasce uno scontro epocale. Per togliere di mezzo la corazzata dovete semplicemente tenervi alla larga dalla zone rosse indicate sul radar. Ciò vi permetterà di riportare danni di lieve entità e allo stesso tempo di sconquassare la nave. Alla fine il drago situato più in basso distruggerà la nave e si avventerà su di voi. La parte più difficile dello stage è proprio questa. Piazzatevi dietro il mostro finché non incendia il suo fumo rosso, quindi andategli davanti e scatenate i vostri laser a ricerca. Esiste un modo per fare breccia nella protezione del boss. Se la cosa vi riesce, sparate uno scudo, accucciatevi dietro al mostro e usate il vostro fucile di precisione per massacrare la bestiaccia.



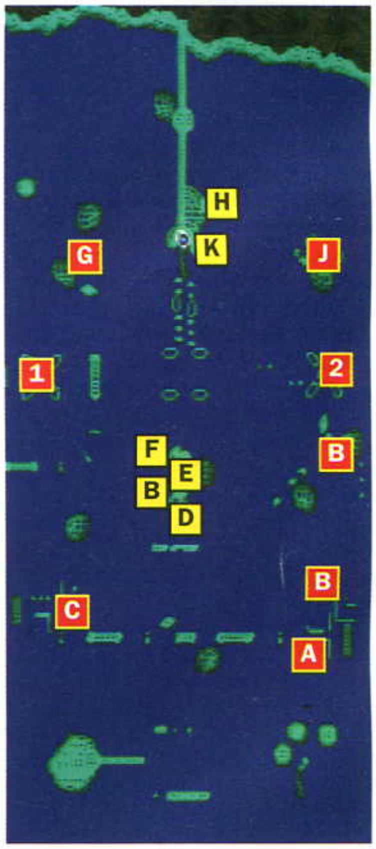
Se riuscite a capire come fare per toglierli la protezione, questo boss può essere annientato nel giro di qualche minuto

URU

Tornati a Zoah, Paet usa le parti che gli avete procurato per attivare il suo potentissimo mega-radar, e così scopre un'area precedentemente ignorata dalla mappa: Uru. Andatevene da Zoah e fate rotta per questa nuova località. A questo punto dovete volare a nord e accedere al passaggio ruotandolo verso destra finché non si ferma davanti alla montagna. Ora potete addentrarvi nel passaggio e recarvi al lato nord di Zoah. Per accedere alle macchine situate nella prima parte di Zoah vi occorrono le Protect Keys indicate sulla mappa. Ogni volta che vi avvicinerete a una macchina dovrete affrontare una flotta di incrociatori da battaglia nemici. Ormai lo schema delle battaglie di Panzer Dragoon vi sarà ben noto, quindi dovreste riuscire a eliminare questi impudenti senza sgobbare troppo. Quando avrete fatto avanti e indietro fra le due aree e usato ambedue le Protect Keys, vi toccherà affrontare il prossimo boss...

BOSS: DRENHOLM

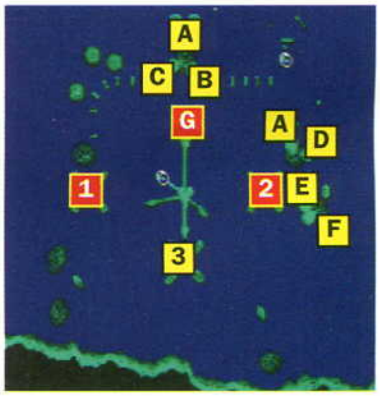
Questo mostro immobile può essere una bella spina nel fianco. Usate i laser a ricerca per distruggere i due motori posti su ambedue i lati della creatura. Ciò la farà scindere in due parti. La tattica migliore è quella di concentrare tutto il fuoco sulla massa principale



URU - LATO SUD

A Berserk Micro
B Dinys Chip
C Free Action
D Berserk Medis
E Elixir Maxis
F Shield Chip
G Antidote
H Armour Chip
J Elixir Medis
K D-Unit 05
1 Bring Protect Key 1
2 Bring Protect Key 2

Nota: Degli oggetti gialli appaiono dopo il Boss

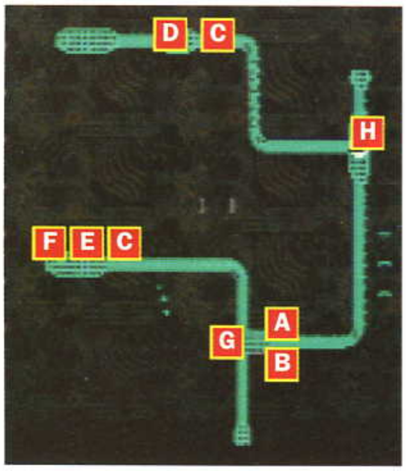


URU - LATO NORD

A Dinys Chip
B Free Action
C Power Chip
D Berserk Minor
E Full Elixir
F Speed Chip
G D-Unit 06
H Data Glyph
1 Protect Key #1
2 Protect Key #2
3 Protect Key #3

URU PASSAGE

A Antidote
B Free Action
C Elixir Maxis
D Elixir Medis
E Dinys Chip
F Plasma Vortex
G Punto di Salvataggio



cercando il punto debole e usando lo Sniper per tempestare quest'ultimo di colpi micidiali. Drenholm risponderà immobilizzandovi, quindi cercherà di mettervi in trappola con una serie di pannelli. A questo punto usate la Free Action per liberarvi, quindi allontanatevi prima che la creatura usi su di voi il suo fulmine. Evitato questo pericolo, tornate alla carica e ripetete la procedura summenzionata. E' un gioco da ragazzi una volta che si sa come agire...

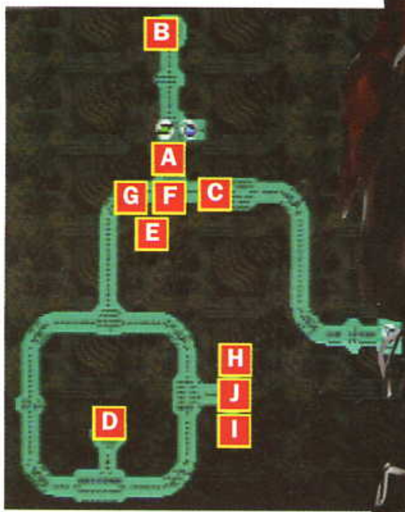
BOSS: IL RITORNO DI ATOLM
Quando Drenholm sarà sconfitto una nuova area si aprirà nel passaggio che collega i due quartieri di Uru. Attivate la dynamo e dirigetevi nel settore nord (ormai dovrebbe essere notte). Le rovine situate al centro dovrebbero essere già affiorate del tutto e la terza Protect Key potrà essere raccolta. Recatevi alle rovine e trovate il punto di accesso verde. A questo punto sarete attaccati da Azel e Atolm. La battaglia è molto simile alla prima che avete sostenuto nella parte conclusiva del primo CD. La prima cosa da fare è togliere di mezzo i satelliti di Atolm, dato che sono questi ordigni a lenire le sue ferite e a permettergli di sparare con maggior precisione. Usate i vostri Spiritual Berserker powers per eliminarli tutti quanti in due turni, quindi usate le stesse tattiche con cui avete sconfitto Atolm nel primo CD. Tenetevi ai lati della bestia e dopo averla vista fare la sua mossa, piazzatevi dietro a questa e usate l'arma di precisione per arrecarle danni di un'entità estremamente grave. Quando Azel si prepara a scatenare tutta la sua ira, scattategli dietro e attivate l'attacco Vengeance Orbs berserker. Ciò vi permetterà di assorbire tutta la potenza scatenata contro di voi e di rispedirla al mittente! Sconfiggere Atolm in questa fase del gioco è molto facile una volta che si sa come fare...

LE CAVERNE DI URU

Sconfitto Atolm, Edge e Azel si ritroveranno nelle caverne sotterranee di Uru, separati dai loro draghi. Solo collaborando potranno superare i pericoli celati in questi orribili posti. Usate le mappe per addentrarvi nelle caverne; in pratica la strada da seguire è una sola. I mutanti in cui vi imbattete comportano azioni difensive differenziate: alcuni di essi vanno annientati con i laser, altri invece vanno soppressi con i proiettili di un'arma da fuoco tradizionale. Come fare per sapere quando è il caso di usare i primi e quando occorre usare i secondi? Semplice, i laser vanno usati contro i mutanti verdi, mentre i proiettili vanno usati contro i mutanti azzurri! I nemici più temibili, comunque, sono i fiori gialli. Per abbatterli dovete colpirli con i proiettili tradizionali e quindi finirli con i laser a ricerca. Se prima non sparerete con i proiettili, il fuoco di rappresaglia vi procurerà danni per 50

CAVERNE DI URU BIF

A Gate #1
B Apre Gate #1
C Gate #2
D Apre Gate #2
E Elixir Minor
F Elixir Medis
G Flash Chip
H Restore Speed
I Blast Chip
J Tri-Burst





CAVERNE DI URU B2F EST

A Hunting Scythe
1 Verso B3F Est su Scooter, verso B?F sul drago
2 Drains Pool (#1)
3 Serbatoio 1 (verso B3F East)
4 Serbatoio 2



punti. Raggiunto il quarto livello e raccolta la Dome Key, dovrete recarvi alla cupola stessa, tenendovi pronti a fronteggiare il boss di turno.

BOSS: ENERG
Questa orribile creatura si sposta lungo la volta della cupola e si diverte a gettarvi addosso delle piante di fuoco e delle bombe di grosse dimensioni. Sconfiggerlo è facilissimo: basta tenersi lontani dalle zone rosse indicate sul radar, usare i proiettili per colpite tutte le piante e quindi azionare i laser a ricerca per reindirizzare il fuoco al boss per mezzo delle piante. Se non otterrete un «Excellent» sarà meglio che vi diate all'ippica!

CAVERNE DI URU B3F EST

1 Versate Acqua nei Serbatoi 1 and 2



BOSS: BASILUS
Fuggiti dall'intrico di caverne sotterranee, il boss si getta al vostro inseguimento. Fortunatamente vi siete ricongiunti col vostro drago e vi sentite pronti ad affrontare qualsiasi cosa. Meno male, perché questo è probabilmente il boss più temibile che abbiate incontrato finora! In pratica il modo migliore per batterlo è quello di spazzare via i fiori disposti sulla sua parte posteriore in modo da esporre il suo punto debole. Per evitare di subire danni ingenti dovete mettervi esattamente di fronte al boss. La strategia da noi impiegata consiste nell'usare un paio di blast chips per distruggere i fiori e quindi attendere che il boss si metta davanti al nostro alter-ego videoludico: è una cosa che richiede secoli e occorre che tutte e tre le barre cronometriche siano colme. A questo punto scatenate la potenza del fucile di precisione, quindi mettetevi a ripetere la procedura. La sconfitta del boss coinciderà con la fine del secondo CD.

URU CAVES DOME

A Field Map
1 Dome Gate Key da usare qui

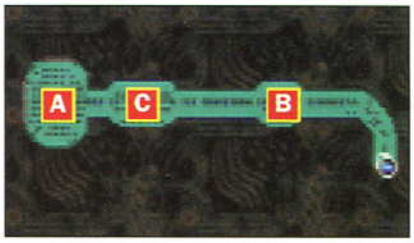






CAVERNE DI URU B3F OVEST

1 Gate #3
2 Apre Gate #3

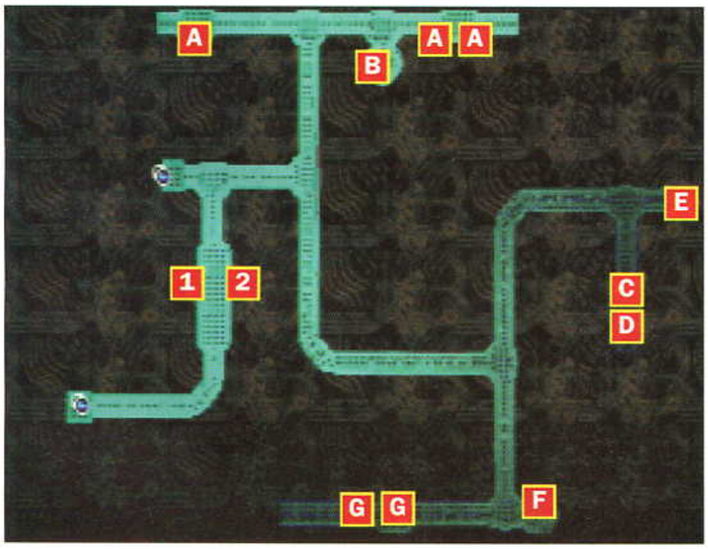


CAVERNE DI URU B2F NORD

A Ambrosia
B D-Unit 07
C Sei Data Glyphs

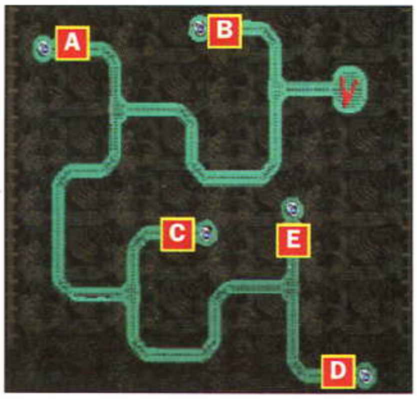


Questo grassone vi darà un lasciapassare per le porte



CAVERNE DI URU B4F

A Dinys Chip
B Power Chip
C Elixir Maxis
D Free Action
E Dome Gate Key
F Speed Chip
G Elixir Minor
1 Aprite qui per avere: Restore Speed, Free Action, Cinque Blast Chips,Elixir Maxis, Elixir Medis
2 Aprite qui per avere: Blast Chip, Quattro Dual Blast Chips, D-Unit 08, Due Dinys Chips, Elixir Maxis



CAVERNE DI URU B7F

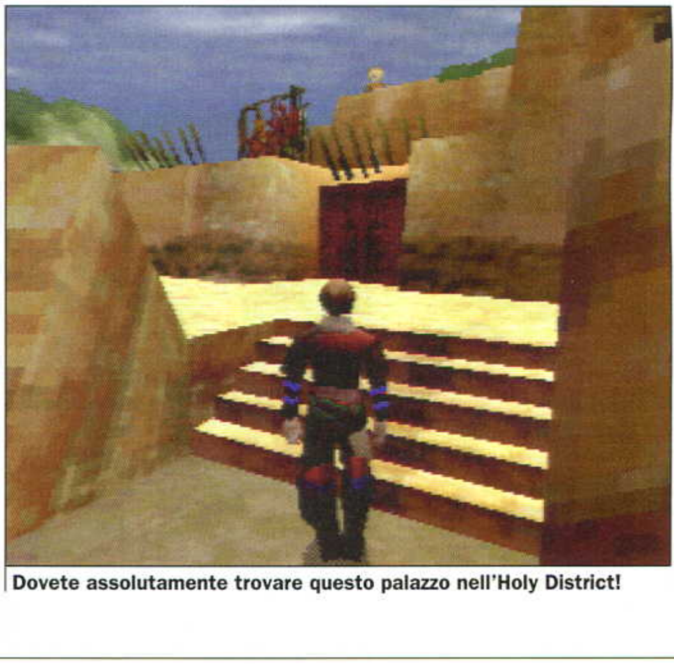
A Shield Chip
B Armor Chip
C Power Chip
D Speed Chip
E Conduce a Tre Dual Blast Chips, Bone Slasher, Hemo Ofal, Berserk Maxis

INIZIO DEL TERZO CD

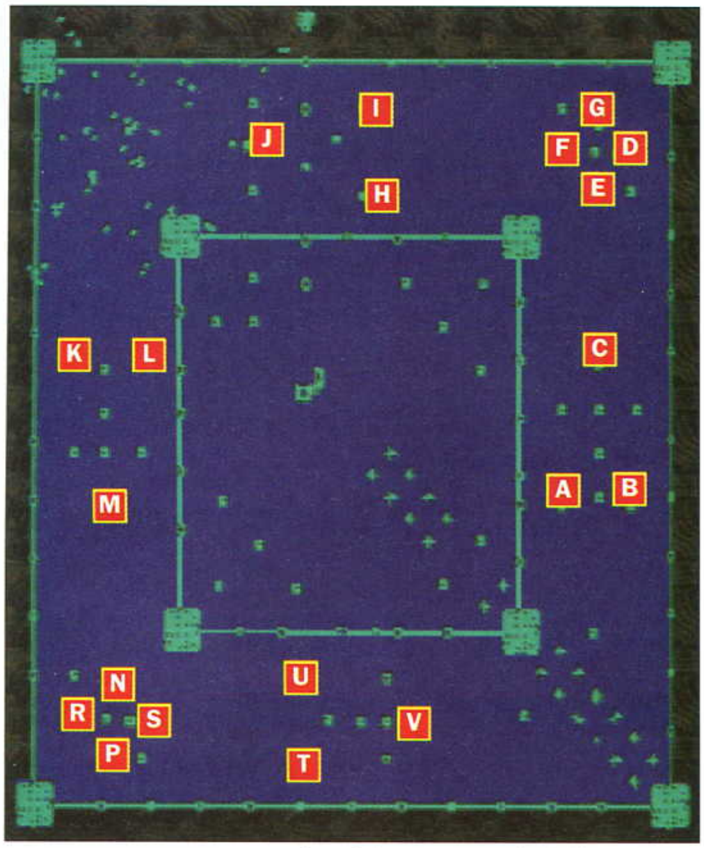
Pur non essendo strettamente necessario alla riuscita della missione, vi consigliamo di tornare a Uru non appena il terzo CD ha inizio. Uno dei cacciatori appartenenti alla carovana si è ammalato e voi dovete trovargli una cura peraltro rara. Tutto ciò che dovete fare è trovare una serie di creature che sono state separate dalla madre e quindi restituirle al loro nido, situato nella parte nordoccidentale della mappa. Fatto ciò, la madre delle creature partirà e nel nido di queste troverete la cura che vi occorre. Prima di tornare alla carovana, però, addentratevi nelle caverne sotterranee che avete visitato al termine del secondo CD; troverete così una grande quantità di power-up. La geografia della mappa è infatti leggermente cambiata e ciò ha fatto affiorare un nuovo livello colmo di materiale da raccogliere. Col drago, inoltre, potete accedere a tutti i power-up che prima avevate dovuto lasciar perdere. Fatto ciò, tornate alla carovana e parlate al gestore dello spaccio. Sarà proprio lui a preparare la cura. Ora potete tornare alle cose serie!

RITORNO A ZOAH

Ora che la faccenda del cacciatore si è risolta felicemente, volate verso il nuovo accampamento, fatevi una chiacchierata con Paet e quindi dirigetevi nuovamente verso Zoah. Scoprirete che degli agenti



Dovete assolutamente trovare questo palazzo nell'Holy District!





AIR FORCE POST

A Anaesthetic, Oil Canister, Elixir Medis
B Anaesthetic, Blast Chip, Elixir Medis
C Elixir Maxis, Oil Canister, Dinys Chip
D Dinys Chip, Oil Canister, Full Elixir
E Berserk Micro, Blast Chip, Dinys Chip
F Full Elixir, Oil Canister, Anaesthetic
G Elixir Maxis, Oil Canister, Anaesthetic
H Berserk Minor, Blast Chip, Dinys Chip
I Anaesthetic, Shell Plate, Berserk Micro
J Berserk Medis, Oil Canister, Anaesthetic
K Anaesthetic, Shell Plate, Elixir Minor
L Elixir Minor, Blast Chip, Anaesthetic
M Dinys Chip, Revive, Berserk Micro
N Elixir Medis, Oil Canister, Dinys Chip
P Dinys Chip, Revive, Elixir Medis
R Elixir Minor, Oil Canister, Dinys Chip
S Anaesthetic, Revive, Elixir Maxis
T Berserk Minor, Revive, Anaesthetic
U Elixir Minor, Blast Chip, Dinys Chip
V Dinys Chip, Shell Plate, Elixir Minor

imperiali sono penetrati nel villaggio. Abbandonate Zoah e tornateci quando fa giorno. Un tizio dalla corporatura robusta vi consegnerà un lasciapassare con cui raggiungere l'Holy District (la porta a doppio battente situata vicino all'ingresso di Zoah conduce giusto in questa sorta di zona proibita). Giunti sul posto dovrete localizzare la struttura centrale (un suggerimento: imboccate la via alla destra della chiesa), quindi dovrete entrare nella struttura stessa e parlare con il padre di Paet. Questi vi confiderà che un drappello di soldati imperiali si sta recando a Zoah per raderla al suolo. Ascoltata questa tremenda rivelazione, potrete pure andarvene. Dirigetevi a nord e affrontate da soli l'intera armata imperiale! Prima di farlo, però, abbiate cura di acquistare un High Vulcan attachment per la vostra arma da fuoco presso lo spaccio (ah, e non dimenticate di armarlo!).



AIR FORCE POST

Questo stage non è altro che un festival di morte e distruzione: distruggete tutto ciò che vi capita a tiro! Tenetevi alla larga dai riflettori: se vi beccano non fanno altro che far venire delle corazzate (di quelle ne affronterete più che abbastanza, quindi perché peggiorare la vostra situazione?). Dirigetevi quindi a nord, distruggendo tutto ciò che ostacola il vostro cammino. State lontani anche dalla struttura centrale: non potete entrarci finché il primo boss non è stato sconfitto. Quando l'avrete sconfitto, potrete accedere alla struttura in questione, distruggere la base e quindi dirigervi a nord per affrontare l'ultimo mostro di fine livello!

BOSS: BEHEMOTH

Questo boss attacca in due fasi distinte, ma sconfiggerlo è abbastanza facile. Durante la prima fase dovete concentrare il fuoco sulla parte inferiore del boss. Tuttavia questa offensiva risulta efficace solamente su uno dei quattro lati che compongono la parte inferiore del mostro. Quando l'estremità inferiore del boss cederà sotto i vostri colpi, la sua estremità superiore si schiuderà. La prima cosa da fare è sparare alcuni Vengeance Orbs. In pratica potete godere della massima libertà per ciò che concerne l'utilizzo dei laser a ricerca sul punto debole dell'avversario, ma a un certo punto dovrete comunque vedervela col suo Devastator. In seguito a questa rappresaglia uno scudo protettivo coprirà il suo punto debole. Voi però non perdetevi d'animo: scaraventategli addosso un paio di Dual Blast Chips e per il caro Behemoth sarà finita!

BOSS: DEATHMAKER

Questo missile blindato dalla testa ai piedi si trova in rotta di collisione con Zoah e voi avete solamente sette minuti per abbatterlo! La prima cosa che dovete fare è togliere di mezzo i suoi motori laterali, passando rapidamente da una parte all'altra dell'ordigno finché la batteria principale di armi non può agganciare il bersaglio (voi). Poi si tratterà semplicemente di sparare finché i sostegni cedono e il missile prende il volo. A questo punto sarete del tutto al sicuro: non c'è alcuna possibilità che veniate attaccati. L'unico vostro nemico è il tempo. Sparate al missile senza posa passando da un lato all'altro dell'ordigno e scostandovi quando uno dei suoi componenti si stacca dal corpo principale. Ormai dovete vedervela da soli, ma state tranquilli: è una sciocchezza!



PROSSIMAMENTE: LA CONCLUSIONE

Nel prossimo numero affronteremo la parte finale del terzo CD e tutto il quarto CD... sarà una cosa straordinaria, ve lo assicuriamo! E poi, forse, sveleremo qualche altro incredibile segreto del gioco. Sì, perché anche quando il gioco finisce, ci sono ancora altre cose da scoprire. Restate sintonizzati: ne vale la pena!

MEGA market

VENDO Sony PlayStation ancora confezionata causa doppio regalo a £. 200.000.
Tel. 0335/6071837

CERCO disperatamente **Panzer Dragoon 1** e **2** per Saturn europeo a non più di £. 50.000 l'uno. Annuncio valido in tutta Italia.
- ALESSANDRO, Tel. 0371/410041 (ore pasti)

CERCO i seguenti giochi per Super Famicom versione giapponese: **Hokuto No Ken 7**, **Area 88**, **V-Gundam**, **Macross**, **Sailor Moon Another Story**, **Cyborg 009**, **SD Great Battle IV**, **Alien Vs Predator**, **Ultraman**, **Mazinga Z**, **Doraemon 2**, **Dragon Quest 5**, **Dragon Ball Z Hyper Dimension** e **G-Gundam**. Sono disposto a scambiare due giochi con uno per il PlayStation. Ho a disposizione: **Street Fighter Alpha 2**, **Darkstalker**, **Need For Speed 2**, **Tekken**, **Resident Evil**, **Alien Trilogy Platinum**.
- RICCARDO, Tel. 0131/820178 (dalle 19 alle 23)

VENDO Wipeout, nuovissimo, versione europea, per Sega Saturn a £. 100.000 trattabili.
- DANILO ROSINI, C.so Palermo 16/Bis, 10152 Torino; Tel. 011/2476806

VENDO per Sony PlayStation: **Tobal 1 + CD Demo Square** (JAP) a £. 60.000; **Beyond The Beyond** (USA) a £. 50.000; **Street Fighter Zero 2** (JAP) a £. 50.000; **Toshinden** (PAL) a £. 40.000; **Vandal Hearts** (PAL) a £. 70.000; **Street Fighter Alpha** (PAL) a £. 40.000; **Need For Speed** (PAL) a £. 50.000. Vendo per Sega Saturn: **Dark Savior** (USA) a £. 50.000; **X-Men Children Of The Atom** (JAP) a £. 50.000. Inoltre vendo Sega Megadrive + 16 giochi a £. 150.000. Tra i giochi: **Sonic 1** e **3**, **Golden Axe 1** e **2**, **Shinobi**, **Strider**, **Last Battle**, **Fantasia**, **Wonder Boy**, **Topolino**, **Street Of Rage 1** e **2** eccetera.
- PAOLO, Tel. 0187/648897

VENDO Nintendo 64 (JAP) con un joypad, adattatore e **Super Mario 64** a £. 180.000. Inoltre vendo/scambio giochi come **Super Mario Kart 64** (USA, £. 80.000), **Turok** (PAL, £. 90.000), **Wave Race** (PAL, £. 80.000), **FIFA '98** (PAL, £. 100.000), **Diddy Kong Racing** (PAL, una settimana di vita con garanzia, £. 100.000).
- ENRICO, Tel. 091/6714423 (ore pasti)

VENDO per Saturn **Sim City 2000**, versione europea, in ottime condizioni. Prezzo da concordarsi.
- ANDREA, Tel. 0546/681308 (pomeriggio)

VENDO Nintendo 64 versione americana con doppio cavo scart, adattatore universale JAP/EURO/USA, Memory Pak e tre giochi: **Super Mario 64**, **Mario Kart 64** e **International Superstar Soccer 64**. Tutto con imballi originali e sei mesi di vita dall'acquisto come nuovo, a £. 600.000 comprese spese di spedizione del corriere.
- CARMINE, Tel. 081/5963501

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 (PAL): **Turok Dinosaur Hunter**, causa doppio regalo, a £. 85.000, e **Wave Race 64**, come nuovo, a £. 70.000. Ho a disposizione anche molti numeri di riviste di videogiochi tra cui **Consolemania**, **Game Power**, **Mega Console**, **Super Playstation**, **Playstation Magazine** con 2 CD Demo e tante altre, tutte in perfetto stato. Vendo a metà prezzo di copertina, oppure scambio con videogioco per Sony PlayStation o Nintendo 64 da concordare, se acquistate in blocco. Garantisco e pretendo massima serietà.
- DANIELE, Tel. 0577/935221 (ore pasti)

VENDO per Sega Saturn: **Pandemonium** (USA) a £. 50.000, **Die Hard Arcade** (euro) a £. 40.000, **Last Bronx** (JAP) a £. 60.000, **Dark Savior** (euro) a £. 40.000, **Brain Dead 13** (USA) a £. 50.000, **Dynasty Warriors 2** (JAP) a £. 50.000. Inoltre vendo per Nintendo 64 **Diddy Kong Racing** (euro) a £. 70.000. Il tutto in ottime condizioni.
- Tel. 03687/307307

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Saturn: **Lamborghini**, **Wild Chopper**, **Blast Dozer**, **Bomberman**, **MRC**, **Perfect Eleven**, **FIFA '97**, **Fighting Vipers**, **Blazing Tornado**, **Ultimate Mortal Kombat 3**, **Wipe-Out**, **Alien Trilogy**, **Hakaider**, **NHL '97**, **Madden '97**, **Battle Monster**, **Quantum Gate**. Cerco **Hokuto No Ken**, **Gundam**, **Magic Ray Earth**, **Rally**, **VF2**, **Dragon Ball**, **Macross**. Inoltre cerco una **PlayStation** con o senza CD e vendo arretrati di riviste del settore.
- ALEX, Tel. 0187/494145 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **NBA In The Zone '98** (JAP) a £. 50.000; **NHL Breakaway '98** (USA) a £. 60.000. Vendo inoltre due **Rumble Pak** a £. 40.000. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
- GIULIO, Tel. 02/38006299

VENDO Neo Geo CD con 12 giochi (**Baseball Stars 2**, **Flying Power Disc**, **Street Hoop**, **King Of Fighters '94**, **Samurai Showdown 2-3**, **Fatal Fury 3**, **World Heroes Perfect**, **Karnov Revenge**, **Super Sidekick 3**, **Art Of Fighting 2-3**) a £. 145.000.
- SIMONE, Tel. 0522/964527

CERCO per Nintendo 64 i giochi **FIFA '98** e **Diddy Kong Racing** in qualsiasi versione. Disponibile anche a scambi.
- THOMAS, Tel. 050/532095

VENDO per Saturn i seguenti giochi: **Tomb Raider**, **Theme Park**, **Sega Rally**, **Darklight Conflict**, **Virtual On**, **Daytona 2**, **Command & Conquer**, **Die Hard Trilogy**, in versione europea. **NBA Jam T.E.**, **Night Warriors**, **Iron Storm**, **Shining The Holy Ark**, **Dragon Force**, **FIFA '98** in versione USA, e **Sonic Jam** (JAP) a £. 30.000-40.000 l'uno, in ottime condizioni e completi di istruzioni.
- GIOVANNI, Tel. 02/29527485 (dopo le 15)

VENDO Nintendo 64 PAL + due joypad + Memory Card a £. 200.000. Vendo inoltre quattro giochi per N64 (**Mario 64**, **Diddy Kong Racing**, **Duke Nukem 64**, **I.S.S. 64**) a £. 70.000 l'uno.
- DAVIDE, Tel. 049/851215 (ore serali)

VENDO per Sega Saturn: **Sega Rally** (USA) e **Virtua Fighter 2** (USA) a £. 30.000 (con custodie lievemente danneggiate); **Guardian Heroes**, **Soviet Strike**, **Wipe-Out 2084**, **Panzer Dragoon 2 Zwei**, **Daytona USA 2**, **Worldwide Soccer '94**, **Bust-a-Move 2**, **NiGHTS**, tutti in versione PAL a £. 40.000; **Quake** (PAL), **Shining The Holy Ark** (USA), **Virtua Cop 2 + Virtua Gun** (PAL) a £. 55.000. Tutto in ottime condizioni e comprensivo di istruzioni. Regalo **Virtua Fighter** a chi compra almeno due titoli; sconto del 15% a chi ne acquista almeno tre. Tutto in blocco (13 giochi + pistola) a £. 500.000! Sono inoltre disposto a scambi con: **Sonic R**, **Duke Nukem 3D**, **Thunderforce 5**, **Silhouette Mirage**. Annuncio sempre valido.
- SERGIO, Tel. 0732/627973 (dopo orario Simpson)

VENDO per Nintendo 64 (PAL) il gioco **Blast Corps** a £. 85.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Super NES (versione americana): **Killer Instinct**, **Alien 3**, **Street Fighter II Turbo**, **Super Ghouls 'n' Ghosts**, **Contra III**, **Donkey Kong Country**, **Star Fox**, **Super Mario World**. I prezzi vanno da £. 20.000 a £. 50.000.
- LUCA, Tel. 0171/734382 (dal giovedì alla domenica, ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo** versione PAL con un joypad, adattatore universale per cartucce americane e giapponesi, imballi originali e il gioco **Urban Strike**. Il tutto in condizioni perfette a £. 100.000, causa inutilizzo forzato. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
- FABIO, Tel. 02/4045405 (ore pasti)


gli specialisti
(sempre i primi!)
ampio catalogo DVD Video
siamo aperti tutto Agosto
ogni 2 acquisti software, la spedizione è gratuita
banjo kazooie